CURSO COMPLETO

MÉTODO DESENHANDO ANIMES

LEMUEL LUCAS OLIVEIRA DA SILVA

para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.co

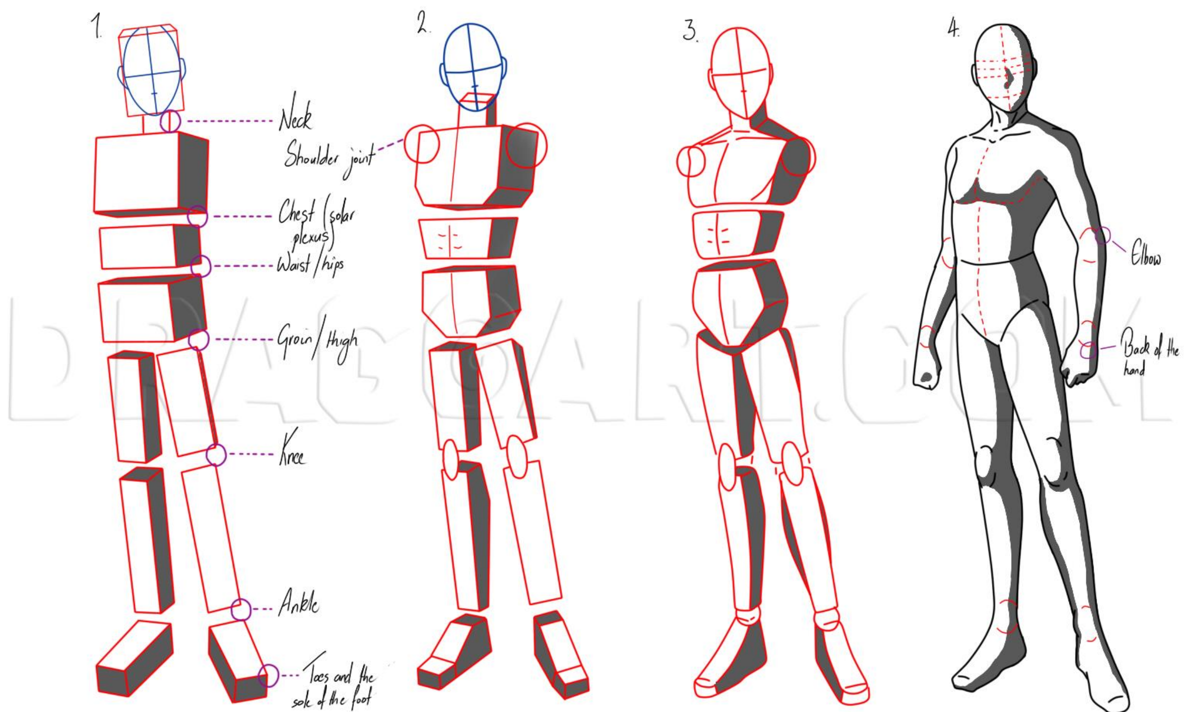
CONCEITO PARA DESENHAR ANIMES

Antes de você desenhar personagens de anime, você precisa saber o conceito, como cada coisa funciona e como cada elemento se encaixa.

Por isso é importante saber que todo desenho é formado por formas geométricas.

Isso mesmo, por mais que o desenho tenha um aspecto natural e não parecer um monte de círculos, quadrados ou retângulos, ele é sim formado por formas geométricas, olhe o exemplo na imagem abaixo:

Licenciado
lemuel lucas oliveira da silva



Entendendo o Conceito

Agora que você sabe o conceito para desenhar animes, você precisa entender como ele funciona na prática.

Para fazer isso a primeira coisa que você precisa fazer a partir de agora é pensar no

Licenciado ... - Claudia Paiva da Silva - 927...

seu personagem formado por formas geométricas

Vou deixar uma imagem do Naruto aqui em baixo e quero que você mentalize ele em formas geométricas.

Como por exemplo, o braço como um retângulo, a cabeça um círculo, as juntas uma esfera e assim por diante...

Agora comece a mentalizar e se preferir pode desenhar também....

Lic...



E aí qual foi o seu resultado?

Agora vou te mostrar um resultado feito com esse desenho e lhe apresentar detalhadamente a silhueta do personagem combinada com formas geométricas.

Licenciad... ...gido por Eduzz.com



Se saiu diferente do que você fez ou pensou não se preocupe, no começo será assim mesmo, mas com a prática tudo se torna mais simples e descomplicado.

Lic ... da Silva - ... 534 - ... por Eduzz.com

O SEGREDO PARA APRENDER DESENHAR RÁPIDO

Muitos acreditam que desenhar é uma tarefa complicada e que demora muito tempo para ser aprimorada.

Mas a realidade é que isso depende muito de pessoa para pessoa.

Se por exemplo, você é uma pessoa que se esforça utilizando as técnicas certas e comprovadas e se dedica realmente em desenhar animes.

Você com certeza vai aprender muito mais rápido do que uma pessoa que quer as coisas de forma mágica, sem praticar e executar.

A grande realidade é que não existe fórmula mágica, mas sim as técnicas

certas para aprender a desenhar animes rápido.

A única solução para aprender a desenhar animes mais rapidamente é você realmente praticar, executar e treinar as técnicas certas de desenho que com o tempo seus resultados virão.

No Começo é assim mesmo

Fora a prática, temos na maioria das vezes o nosso próprio julgamento.

Geralmente acontece na hora que você não se sai muito bem nos desenhos e acaba achando que é um desenhista ruim e que não sabe fazer nada.

Muitas das vezes você pensa até em desistir dos desenhos.

Mas nesse ponto é importante que você

continue e persista, só assim você irá aprender a desenhar animes.

E é geralmente nesse ponto que se separa aquele tipo de pessoa que consegue alcançar um objetivo e aquele que não consegue.

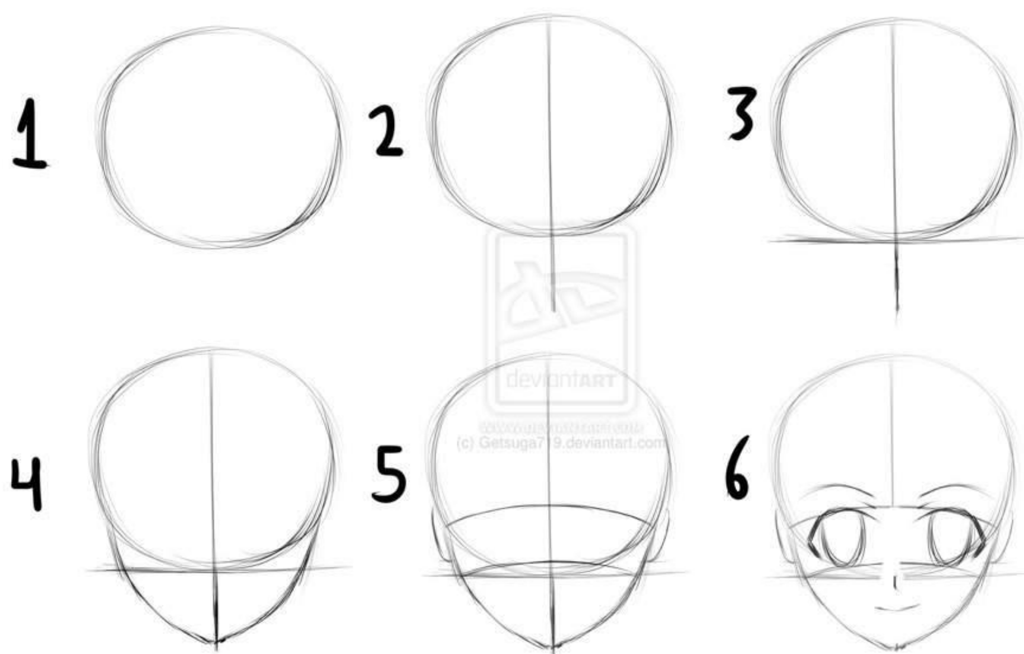
COMO DESENHAR ANIMES NA PRÁTICA

Agora chegou a hora de pegar o papel, o lápis (ou lapiseira) e a borracha para colocarmos a mão na massa.

Agora é o momento em que realmente iremos aprender o conceito na prática, para fazer a cabeça, o corpo, os pés e as mãos do personagem de anime.

Licenciado para - Claudia Paiva

Como Desenhar Cabeça de Anime



Vamos ao passo a passo:

1. Comece fazendo um círculo na folha, do tamanho que você vai querer a cabeça do personagem de anime.

   Sempre tente fazer sem a ajuda de um compasso, assim você treina suas habilidades em fazer formas arredondadas.

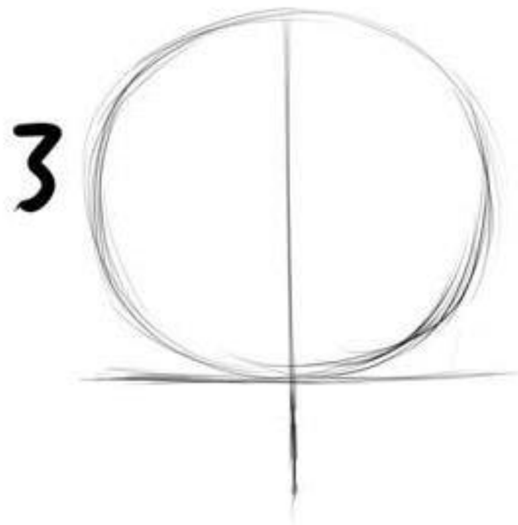
Licenciado pa... Paiva ... Eduzz.com



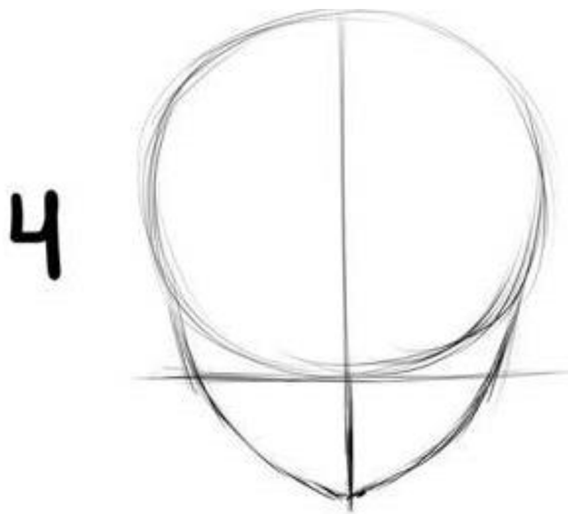
2. Faça uma linha vertical no meio do desenho.



3. Agora faça uma linha na parte inferior no final do círculo.



4. Desenhe agora a parte de baixo da cabeça do personagem de anime.



5. Faça então uma linha arredondada um pouco abaixo do meio da cabeça.

...enciado para ...laudi... ...a Silv...



6. Faça uma linha arredondada um pouco abaixo da primeira linha arredondada, bem no final da cabeça.



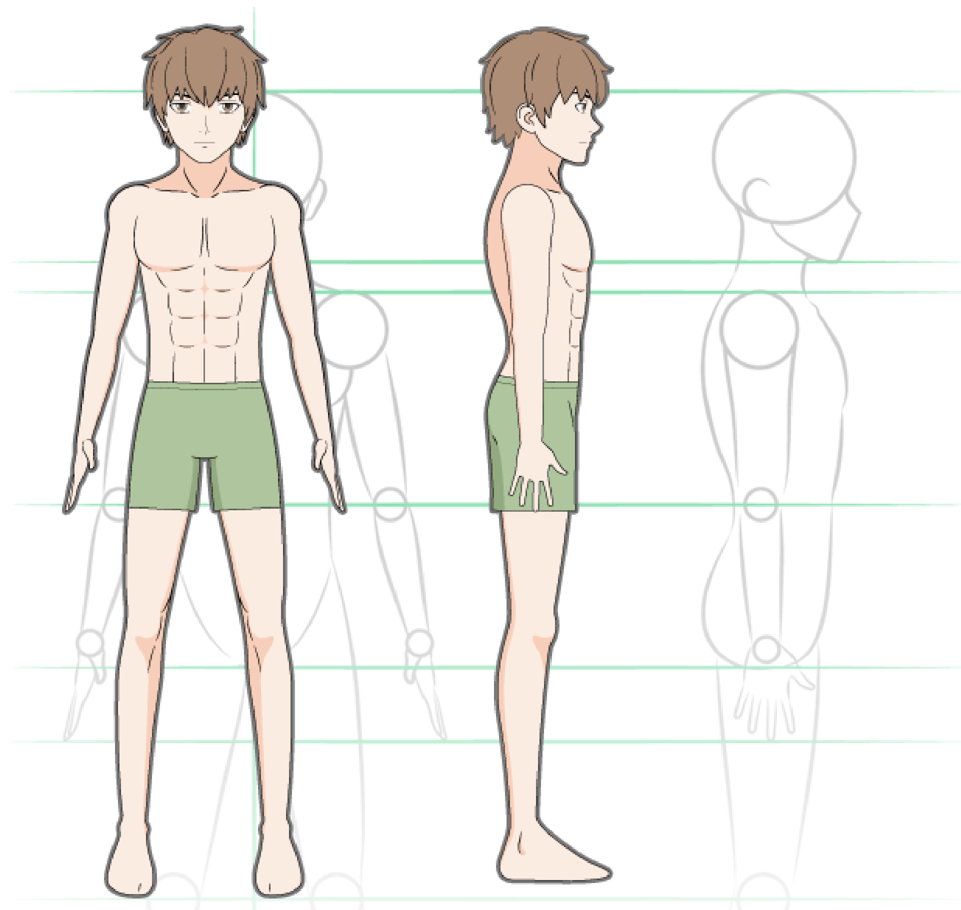
7. Desenhe então a orelha do personagem de anime (Que ficará

centralizada bem no meio da primeira linha que você desenhou) e acrescente os detalhes que desejar.



para -

Como Desenhar Corpo de Anime



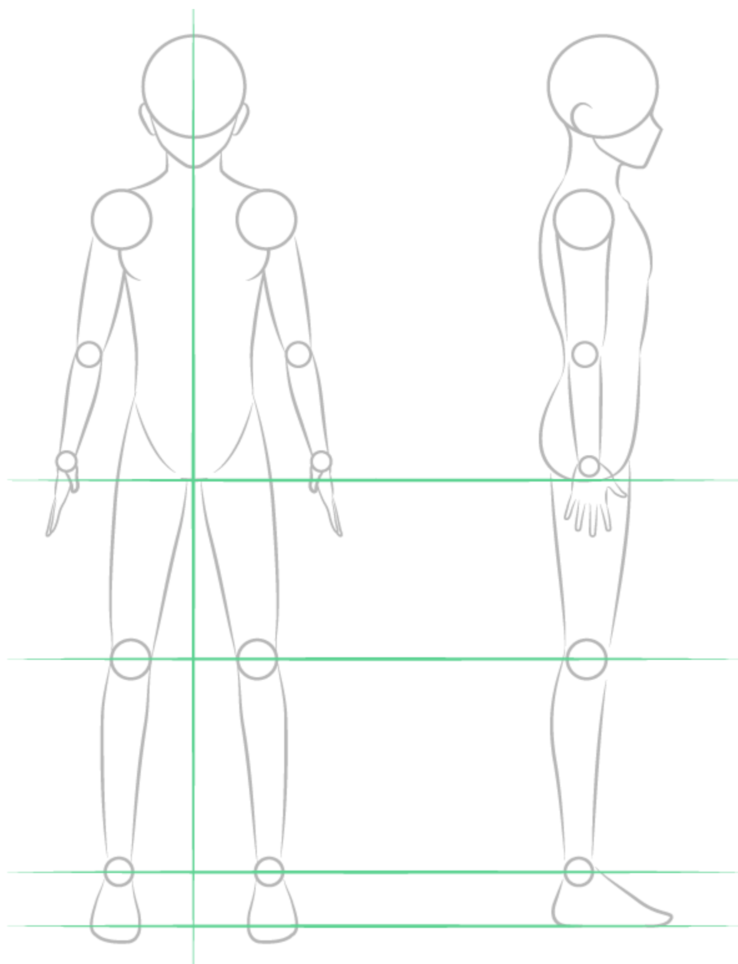
Agora que você já aprendeu a desenhar o rosto do seu personagem de anime vamos ao corpo:

1. O primeiro passo para desenhar o corpo é delimitar uma linha na vertical para determinar a altura do corpo, e

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792... - Protegido por Eduzz.com

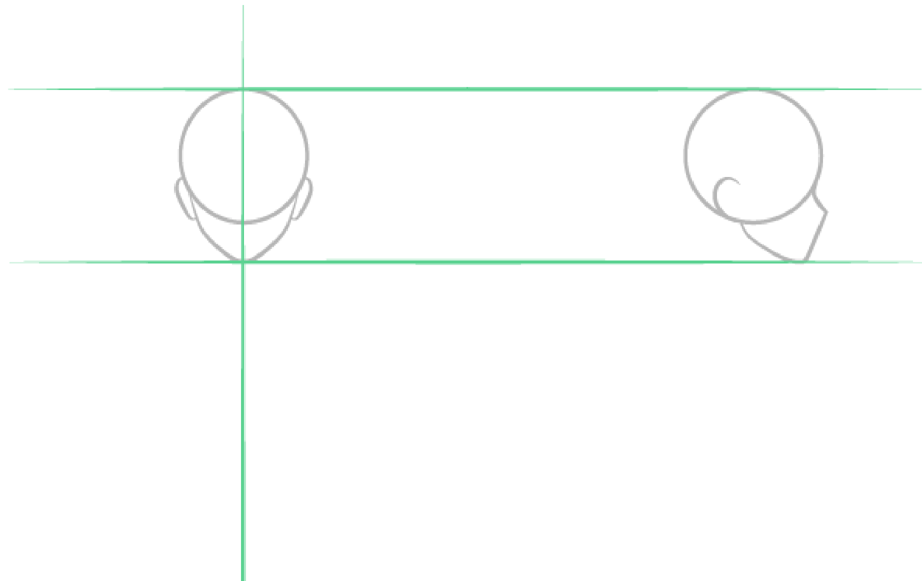
outra na horizontal para determinar o meio do corpo.

Essas linhas te ajudarão e te orientarão melhor na hora de fazer o desenho do corpo do personagem de anime.

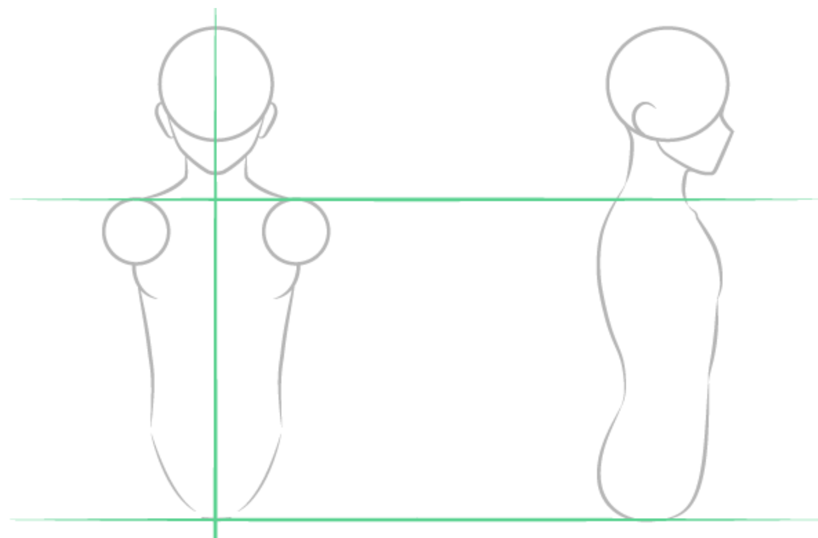


Licenciado para - Claudi... ...aiva da Silva - 92751792634 - Protegido po...

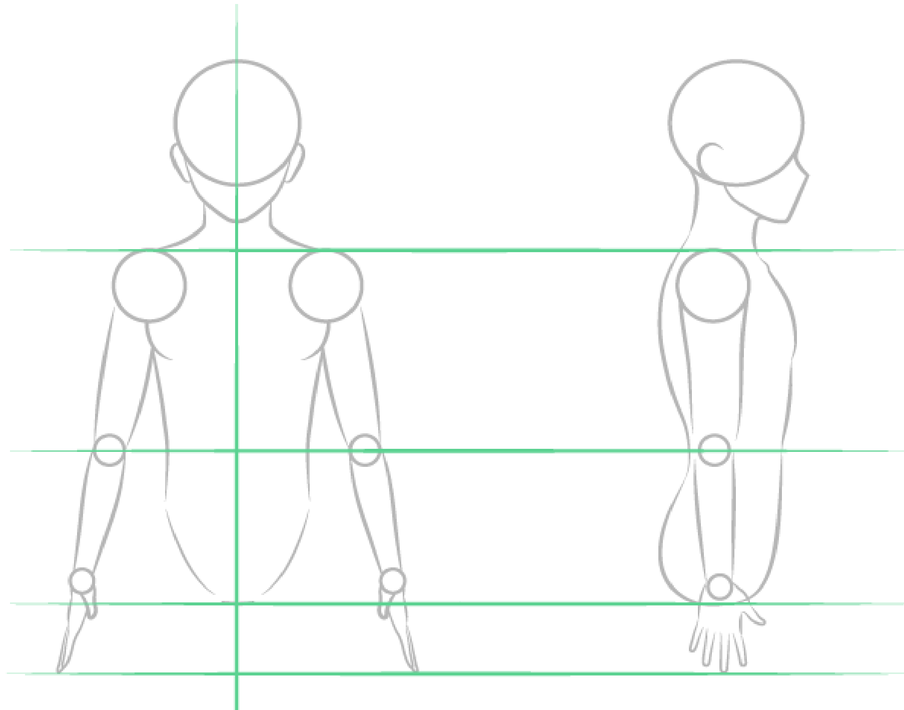
2. Agora desenhe a cabeça do personagem de anime.



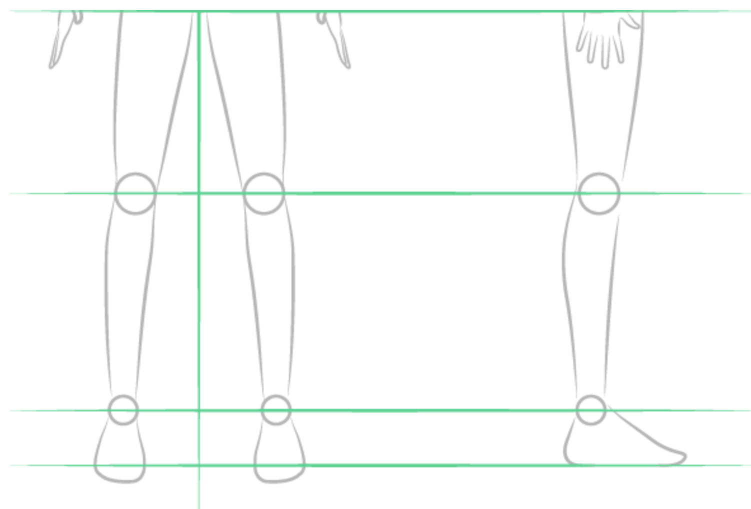
3. Desenhe a parte principal do corpo, que é o peito do personagem.



4. Agora desenhe os braços do personagem de anime com uma distância considerável do corpo.

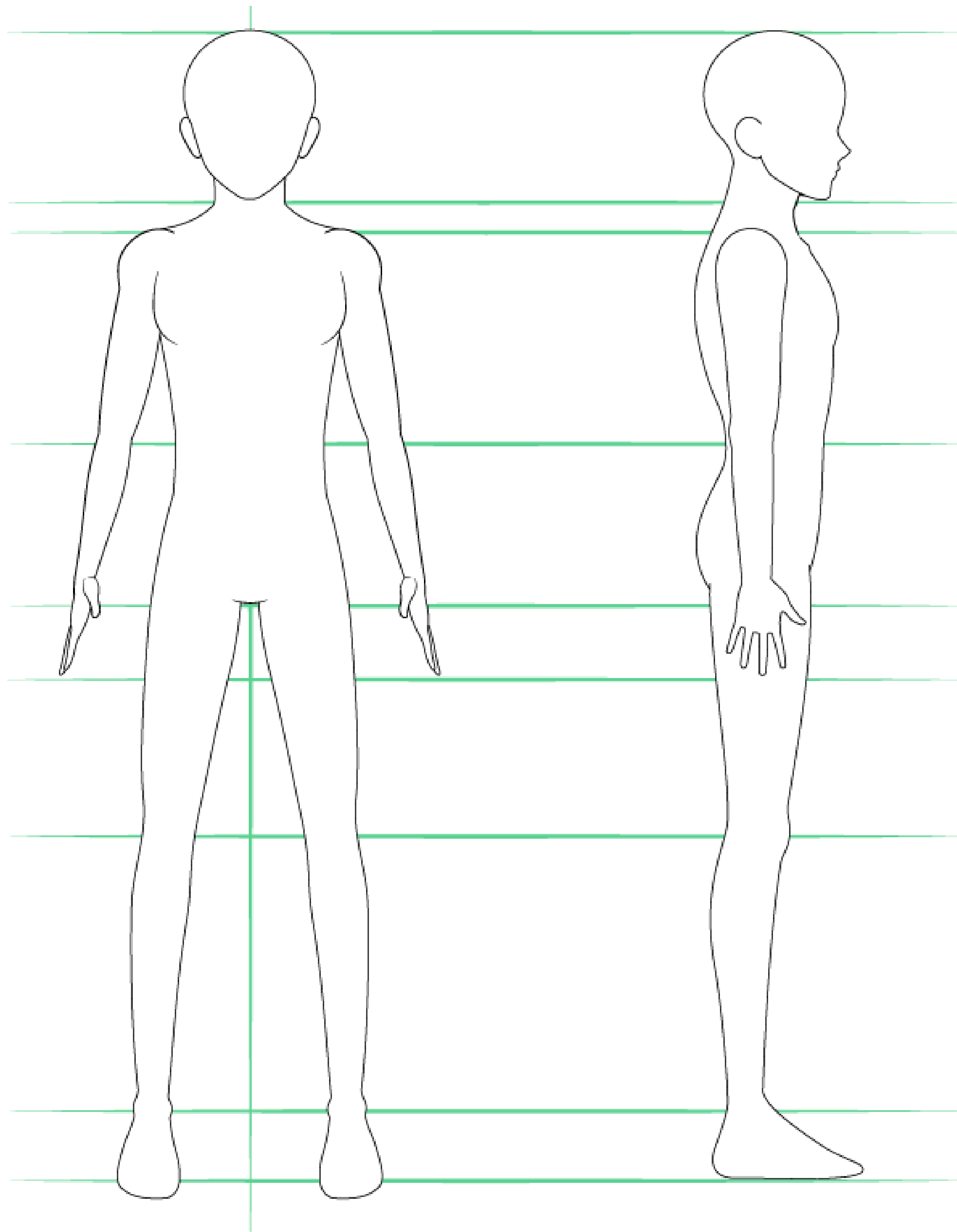


5. Desenhe agora as pernas e os pés do personagem de anime.

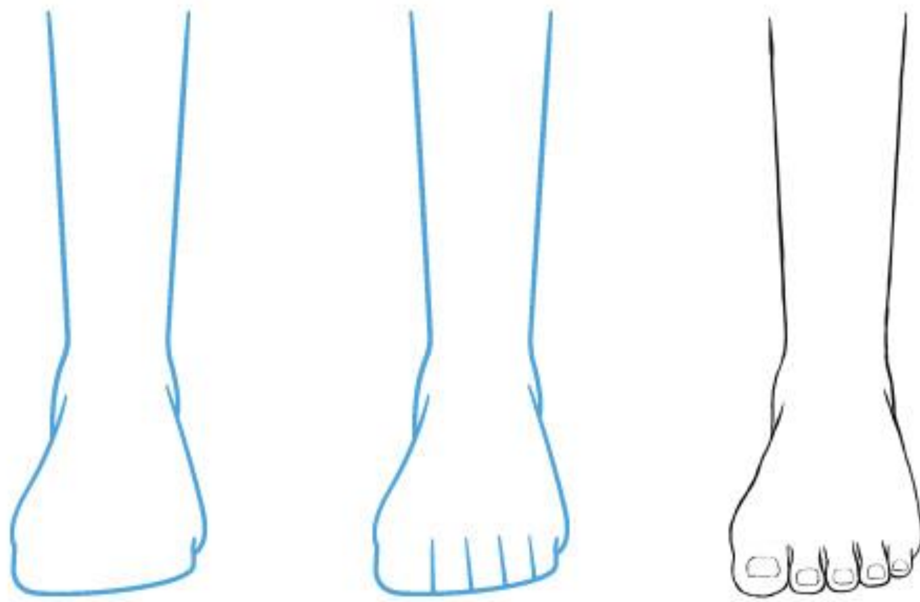


Licenciado para Claudia Paiva da Si

6. Prontinho, agora basta limpar as marcas de esboço e acrescentar os detalhes no corpo do personagem.



Como Desenhar Pés de Anime



Desenhar pés de anime é bem mais simples e prático do que parece. Vamos ao passo a passo:

1. Faça a forma da perna e do pé do seu personagem de anime (sem separações ou detalhamento, apenas a perna).

Lic ...teúdo por ...m



2. Separe os dedos do pé do personagem de anime (lembre-se que o personagem de anime deve ter 5 dedos).



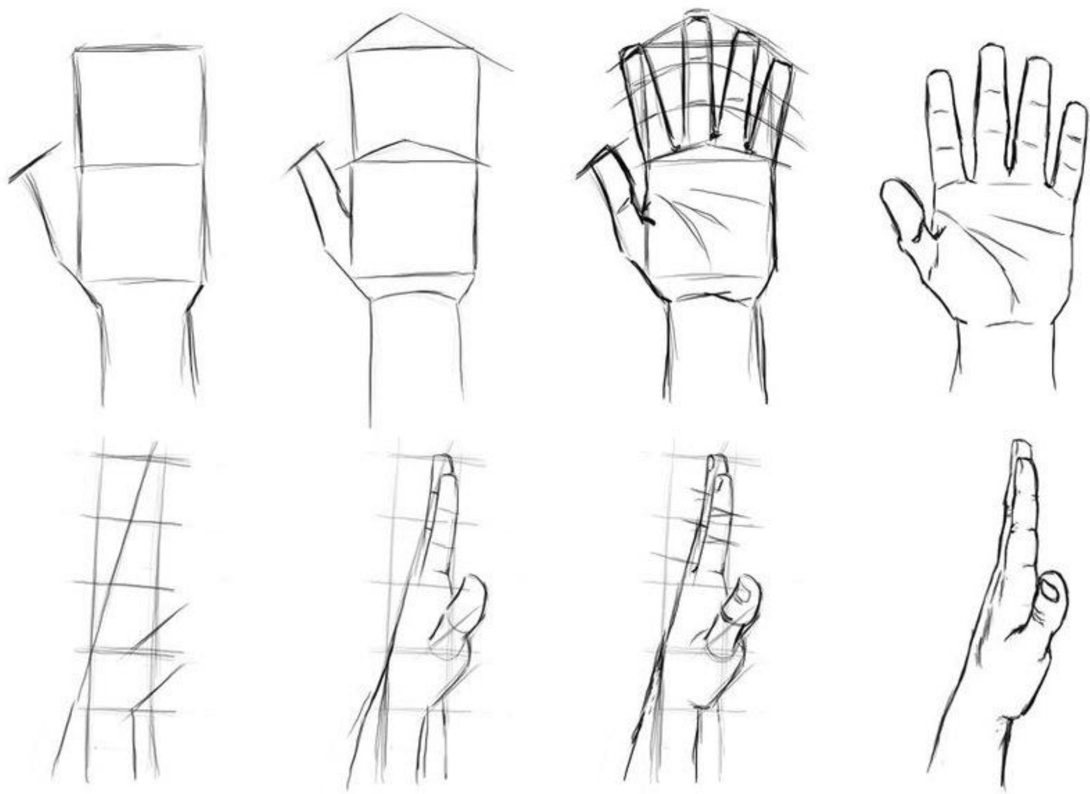
Licenciado para - Claud... Paiva da Silva - ...

3. Agora basta detalhar os pés do personagem de anime com a forma das unhas e pequenos detalhes adicionais.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 9275170...

Como Desenhar Mãos de Anime

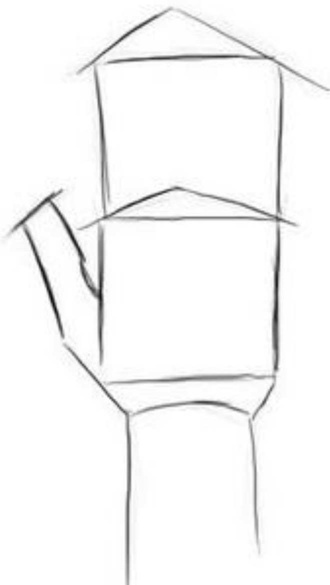


Não muito diferente dos pés, as mãos também podem ser feitas de forma prática com os seguintes passos:

1. Faça a forma inicial da mão sem os dedos e no modelo “quadrado”.



2. Agora delimite o tamanho dos dedos do personagem de anime com formas de triângulos.



3. Agora faça os dedos da mão.

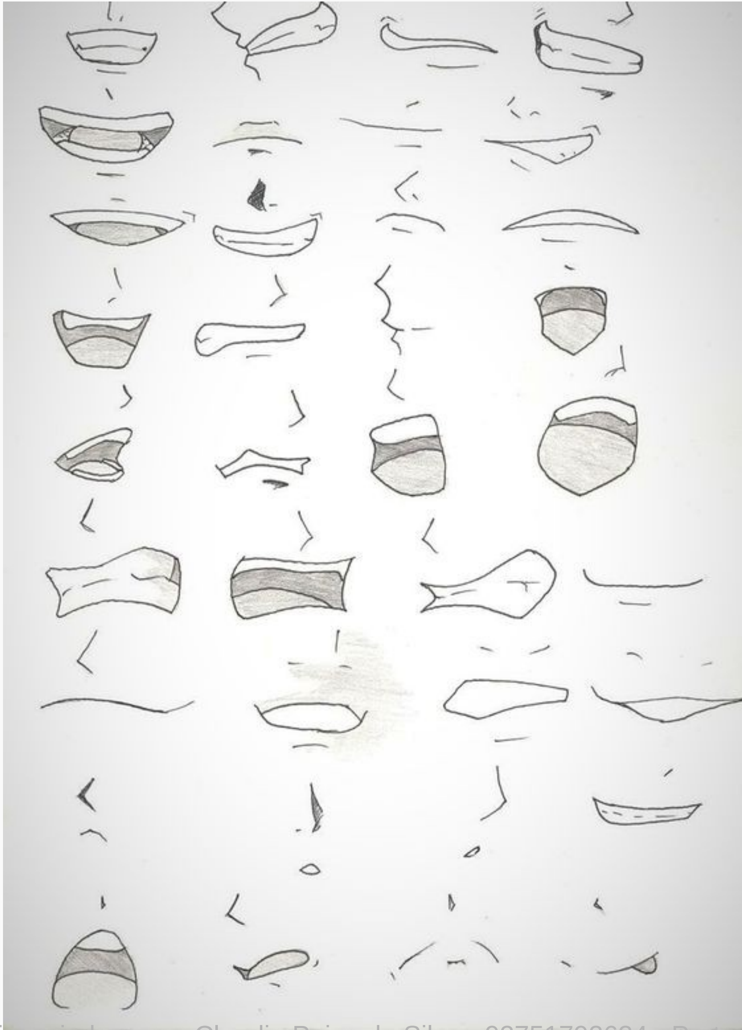
Licenciado

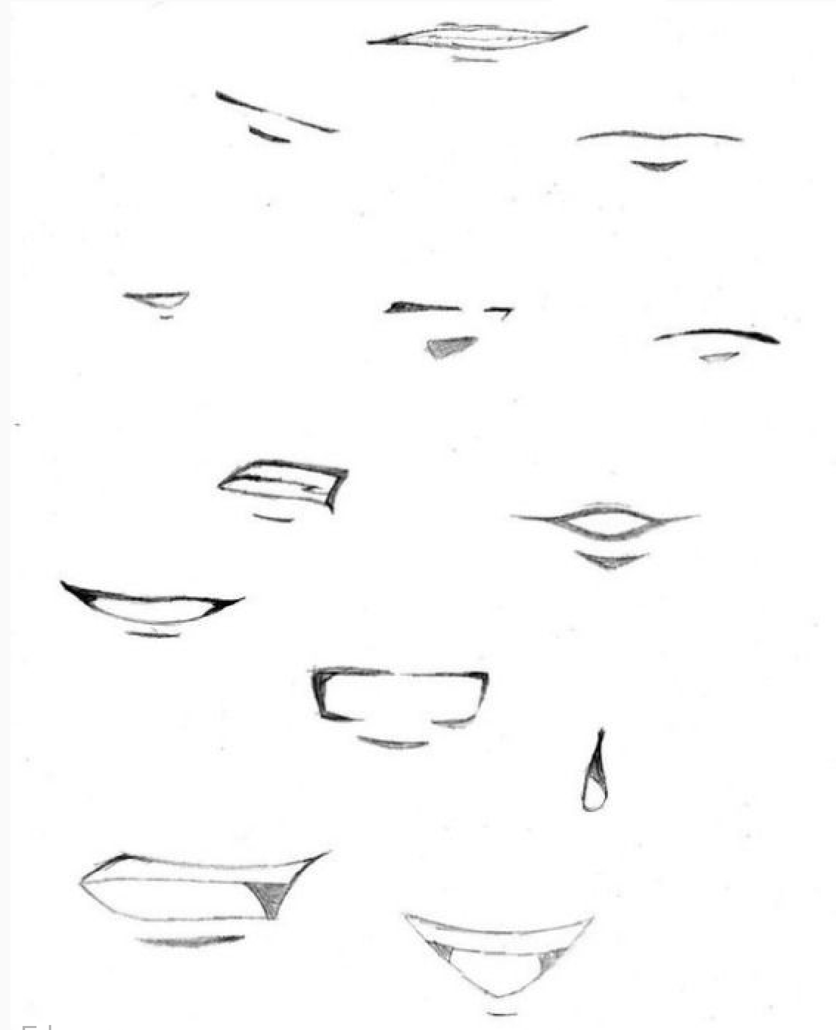


4. Por fim, basta limpar seu esboço e acrescentar os detalhes.



Nariz e boca.





Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

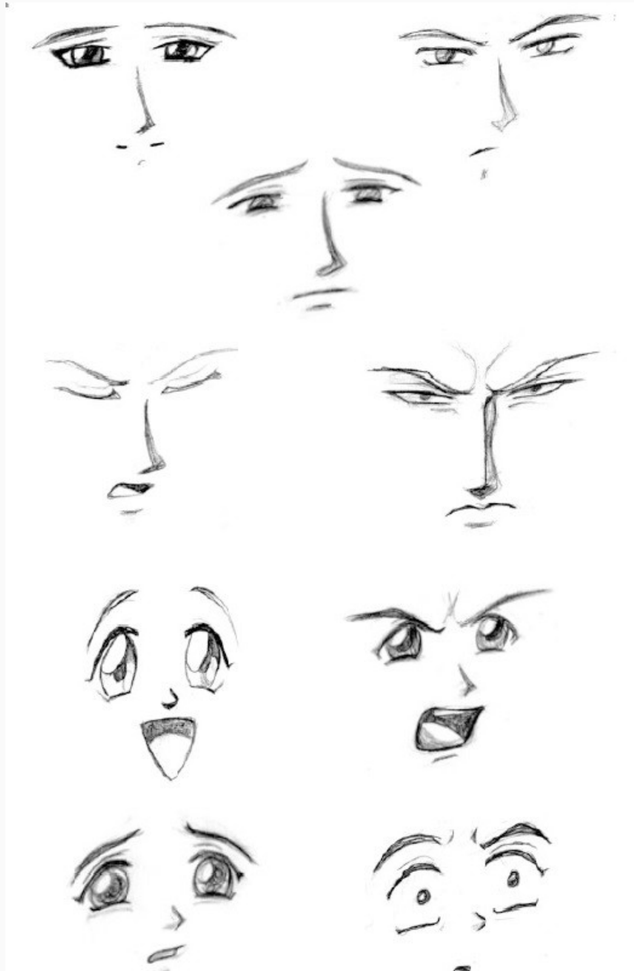
Olhos e orelhas.





Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Exemplos de expressões.



Exemplos de cabelos.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Exercício como desenhar rosto feminino


Desenhe um círculo


faça uma cruz


molde o queixo


faça o formato da cabeça


Faça os olhos


altura dos olhos


nariz e boca


distancia olhos e nariz

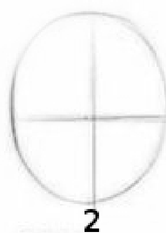

Altura dos cabelos


Desenho finalizado

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Passo a passo para desenhar rosto masculino, veja abaixo!


1


2

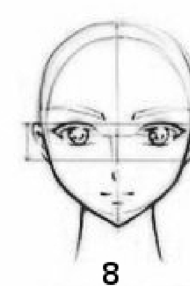

3

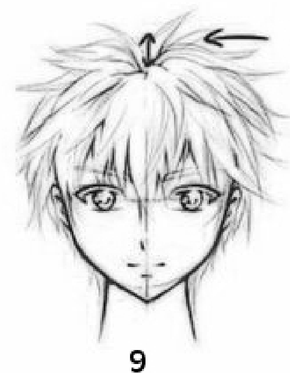

4


5


6


7


8


9


10

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

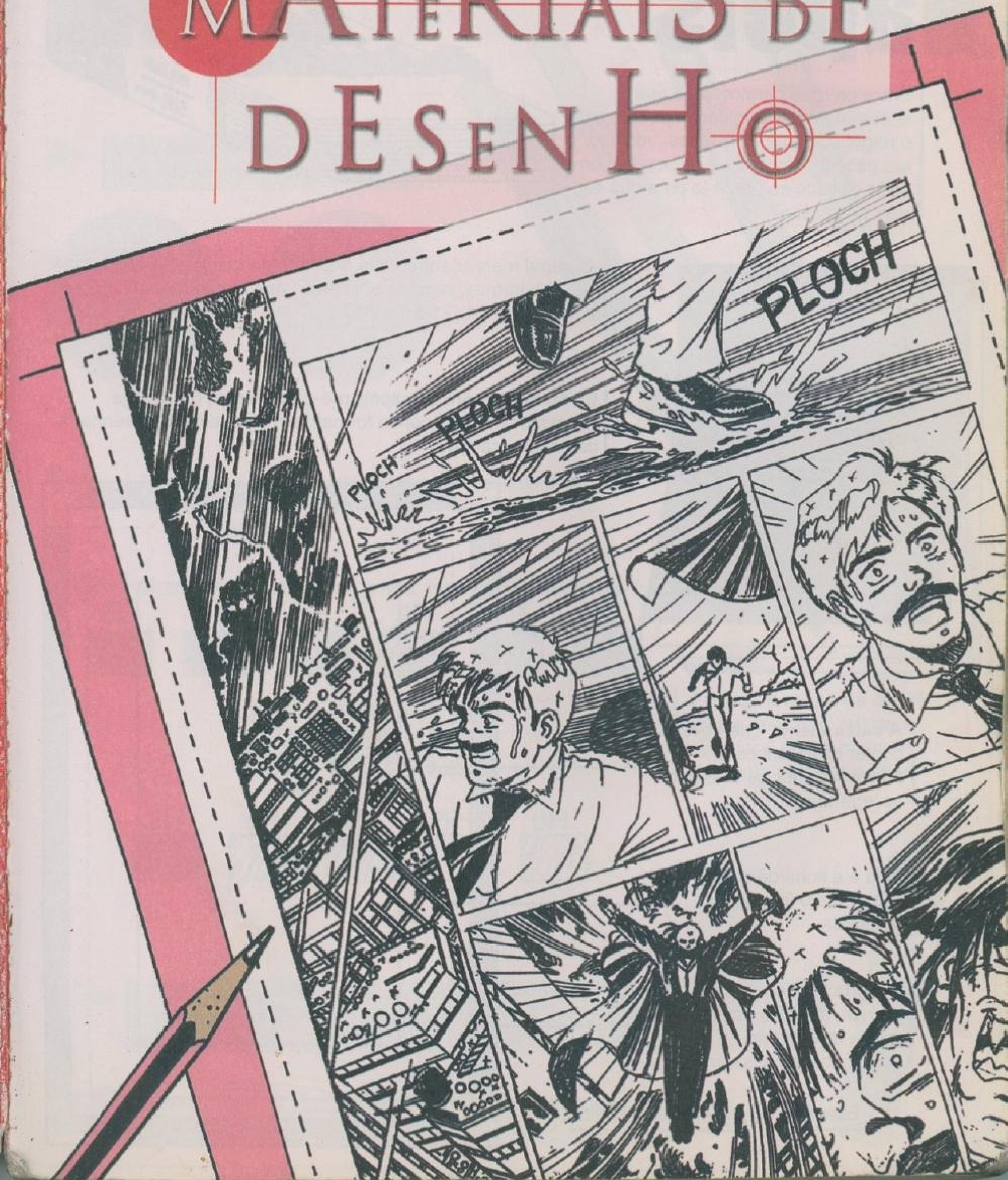
CURSO COMPLETO

CURSO DE MANGÁ

LEMUEL LUCAS OLIVEIRA DA SILVA

para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

MATERIAIS DE DESENHO



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Papéis



PAPÉIS

Apesar de existirem vários tipos de papel, nem todos são apropriados ao desenho, pois se esfarelam quando são apagados.

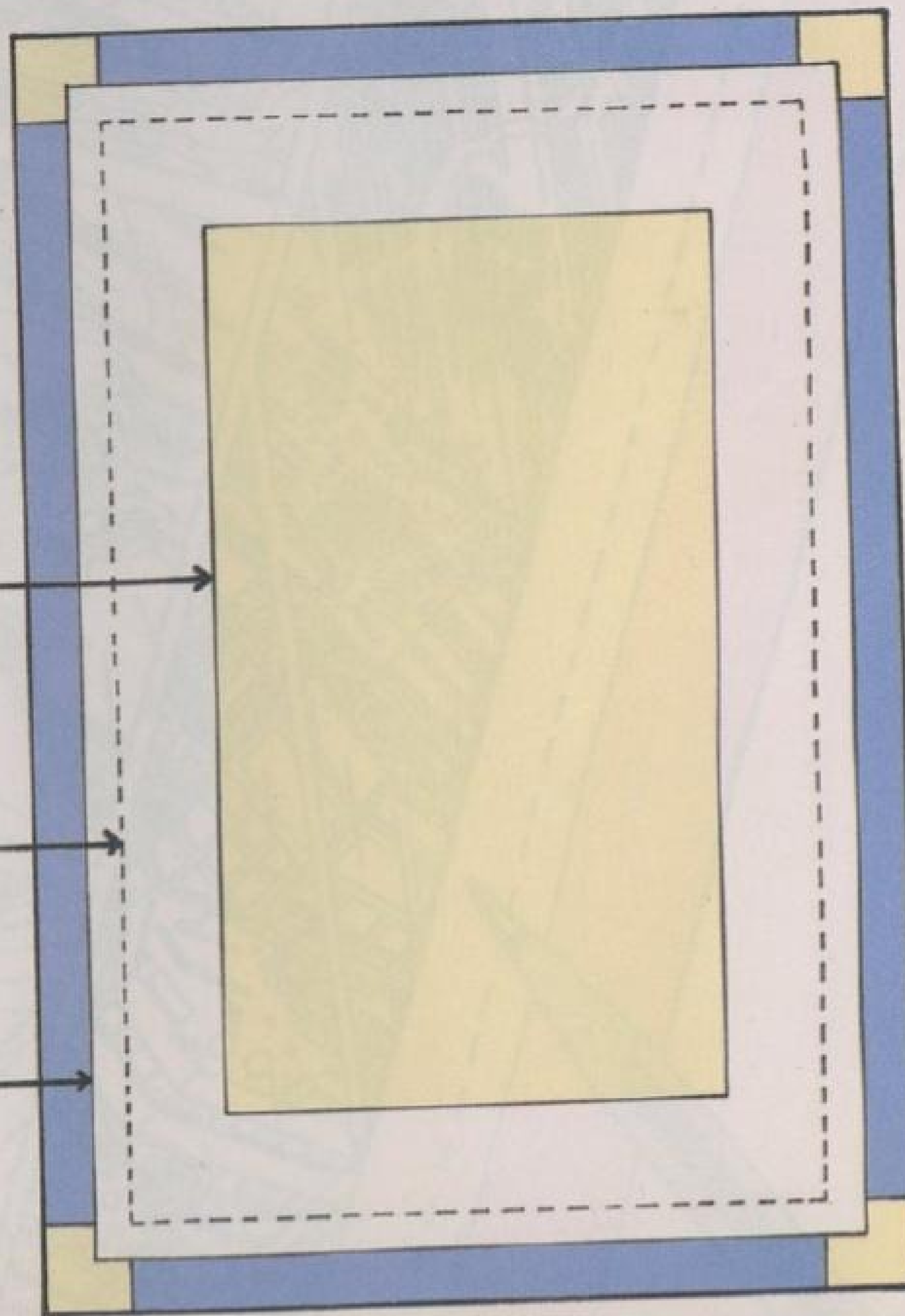


Entre os mais baratos, mas que apresentam um bom desempenho, está o papel sulfite de 75 gramas, vendido em pacotes. Contudo, é necessário um certo cuidado ao utilizá-lo para que ele não se amasse.



O papel mais adequado ao desenho do mangá é o Westerprint de 180 gramas, vendido em blocos nos tamanhos A3 (29,7 cm x 42 cm) ou A4 (21 cm x 29,7 cm).

Existem também os papéis pré-gabaritados, ou seja, já impressos em azul com o formato em que se deve desenhar a página de mangá.



A caixa interna, que deve conter os desenhos e, principalmente, os balões e as legendas.

Esta é a linha de corte que indica o formato da revista.

Sangria: os desenhos que vão até a borda da revista devem ser estendidos até essa área.

Exemplo de página pré-gabaritada.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Lápis



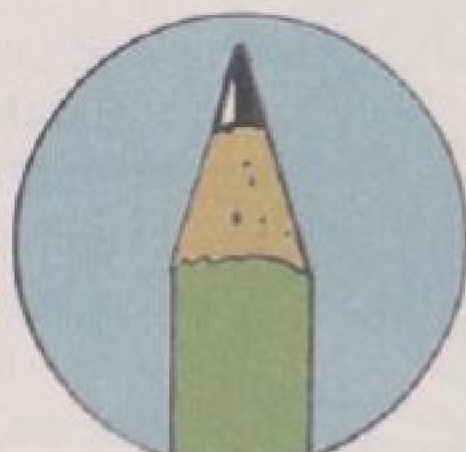
LÁPIS

▶ **Entre os** profissionais, existem aqueles que preferem desenhar com lápis e aqueles que preferem lapiseiras.

▶ **Caso opte** pelo lápis, lembre-se de mantê-lo sempre bem apontado.



Não



Sim

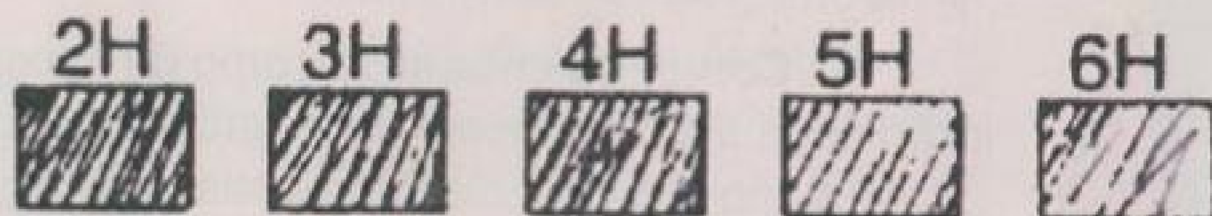
▶ **Em ambos** os casos, existe uma gradação do grafite que vai do mais macio (6B) ao mais duro (6H).

▶ **Quanto mais** macio for o grafite, mais escuro será o seu traço.

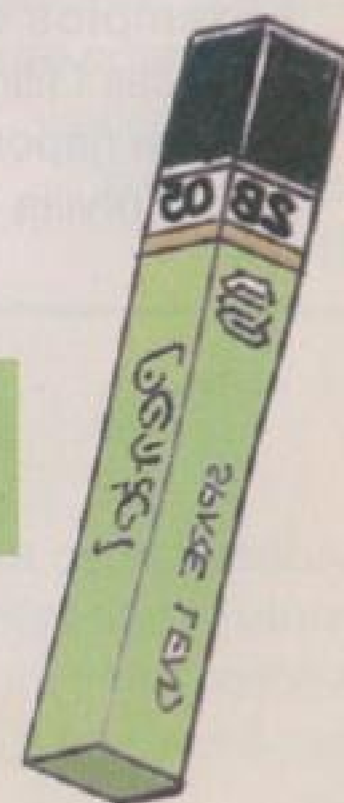


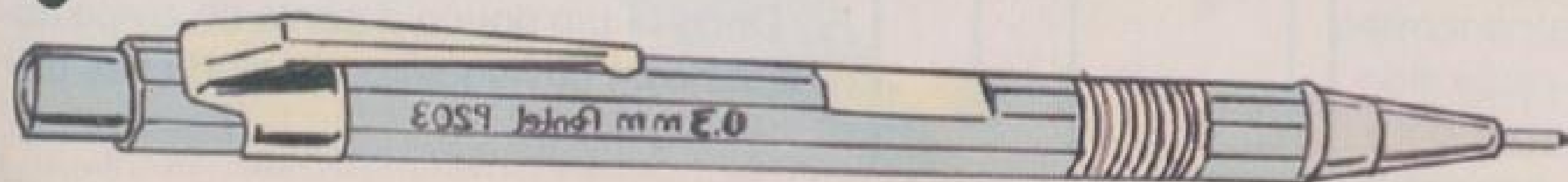


▶ **É comum** utilizar-se de um grafite mais duro (H) para esboçar e de um mais macio (2B) para detalhar o desenho.



▶ **A lapiseira** mais popular é a que utiliza grafites com espessura de 0,5 mm. Porém, as de grafites com espessura de 0,3 mm são muito úteis para completar pequenos detalhes.





Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Penas

Os "bicos-de-pena" ou simplesmente "penas", são pontas metálicas utilizadas para fazer o contorno do desenho a nanquim.

Elas são vendidas soltas e é necessário adquirir um corpo onde encaixá-las.

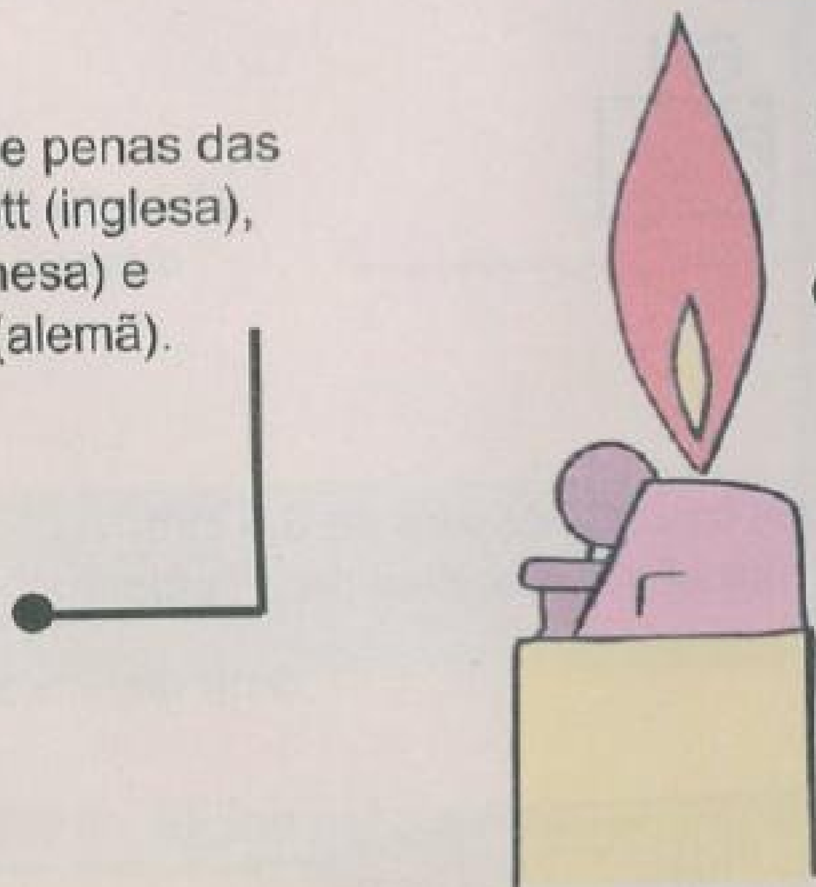
Existem 3 tipos de penas: as duras, que produzem traços uniformes; as médias, com as quais se pode alcançar traços finos e semigrossos, e as macias, que permitem desenhar traços finos e grossos.

A marca e o número de código são encontrados no dorso da pena.

São excelentes também para a execução de efeitos de hachurado.

Além dessas pontas avulsas, existem as penas "mosquitinho", que são mais baratas e já vêm presas a uma haste plástica.

Exemplos de penas das marcas Gillott (inglesa), Zebra (japonesa) e Sommrville (alemã).



Como, no entanto, o corpo da "mosquitinho" é incômodo para manusear, muitos artistas criam um novo corpo para ela, do modo que passamos a descrever:

Retire a carga de uma caneta esferográfica e solte a ponta metálica da pena "mosquitinho" de sua haste.

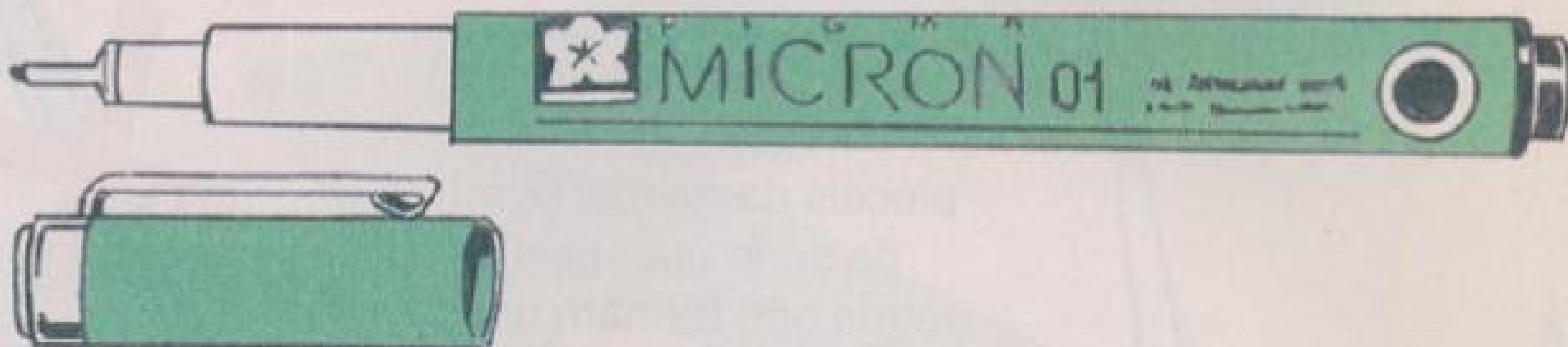
Coloque a ponta metálica onde estava a ponta da caneta.

Derreta um pouco a ponta do corpo da caneta com um isqueiro, de modo que ela fixe a pena.

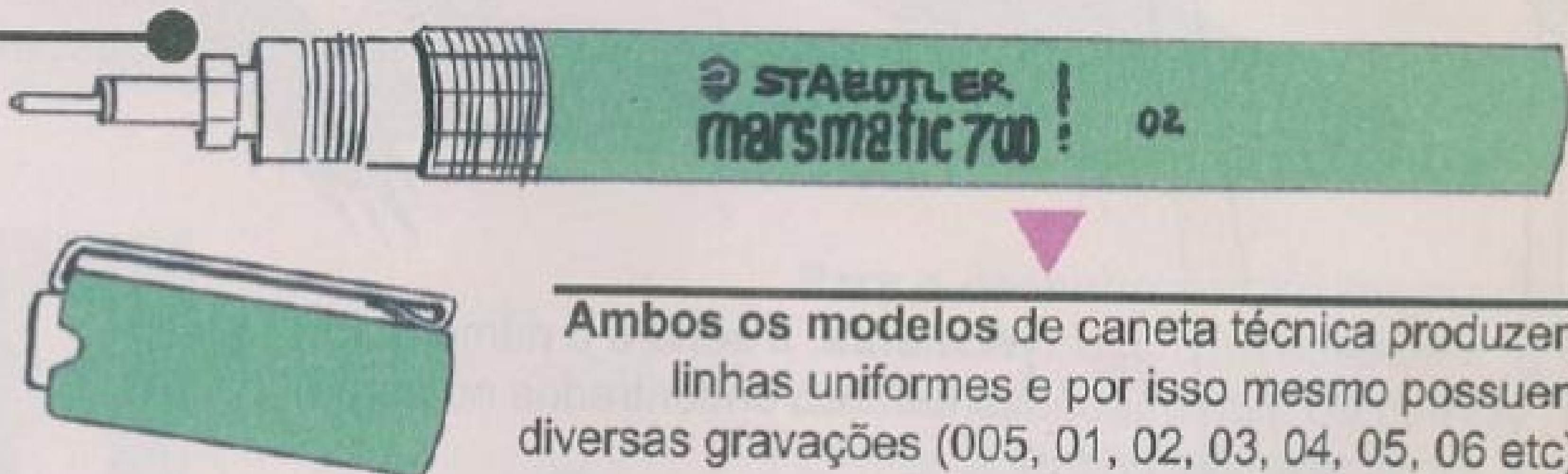
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Canetas

As canetas técnicas descar-
táveis possuem pontas de feltro e, apesar de terem uma vida finita, nunca entopem.



Já as canetas recarregáveis usam tinta nanquim e possuem uma maior precisão, apesar de exigirem uma manutenção mais cuidadosa.





Ambos os modelos de caneta técnica produzem linhas uniformes e por isso mesmo possuem diversas gravações (005, 01, 02, 03, 04, 05, 06 etc).

O procedimento para colocar tinta em uma caneta recarregável é o seguinte:

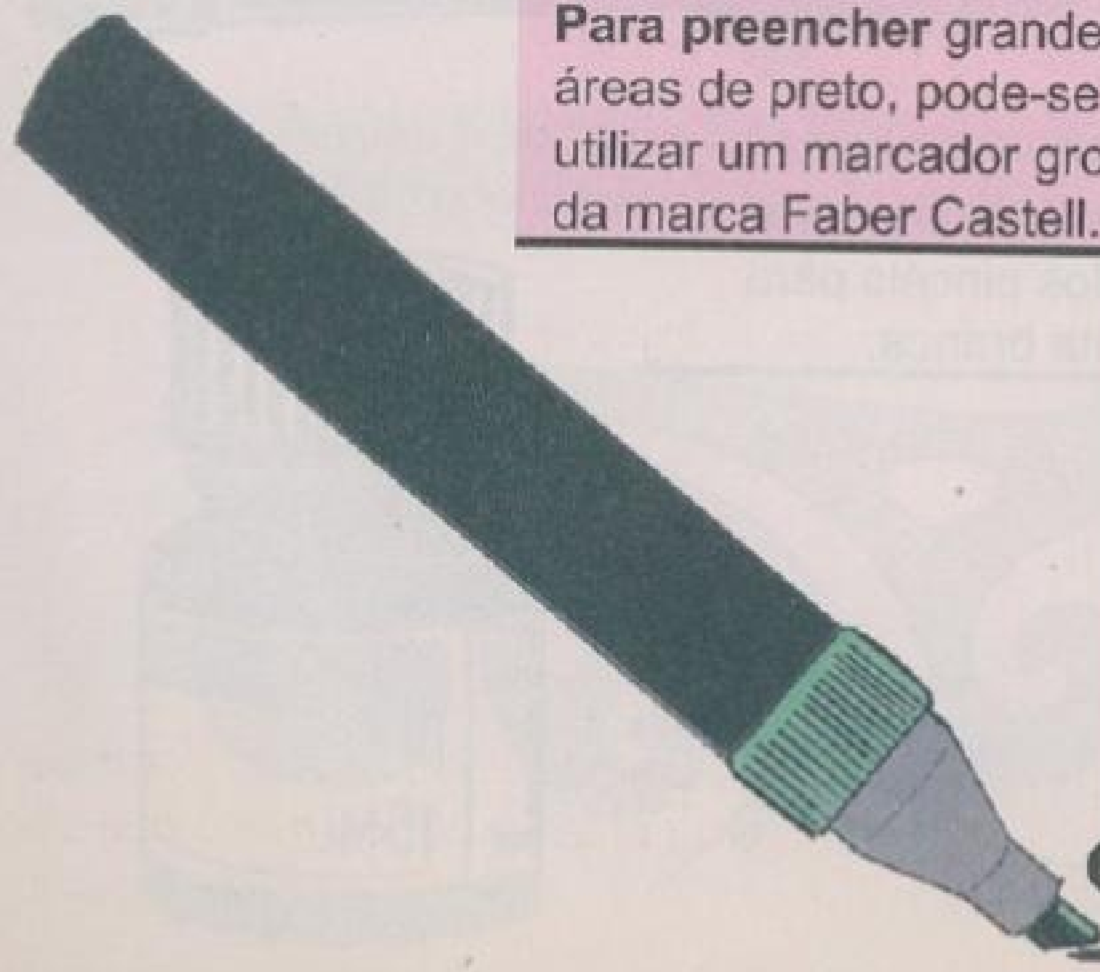
Utilizando o bico do tubo de nanquim, ou um conta-gotas, encha o reservatório da caneta.

Desparafuse um pouco a ponta da caneta para não criar pressão...

...e só então encaixe o reservatório.

Lembre-se, no entanto, de aparafusar novamente a ponta antes de virar a caneta.

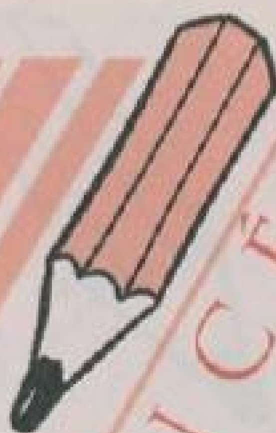
Para preencher grandes áreas de preto, pode-se utilizar um marcador grosso da marca Faber Castell.



Não confunda os marcadores permanentes com canetas tipo "Futura", pois estas não possuem tinta indelével (à prova d'água).

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

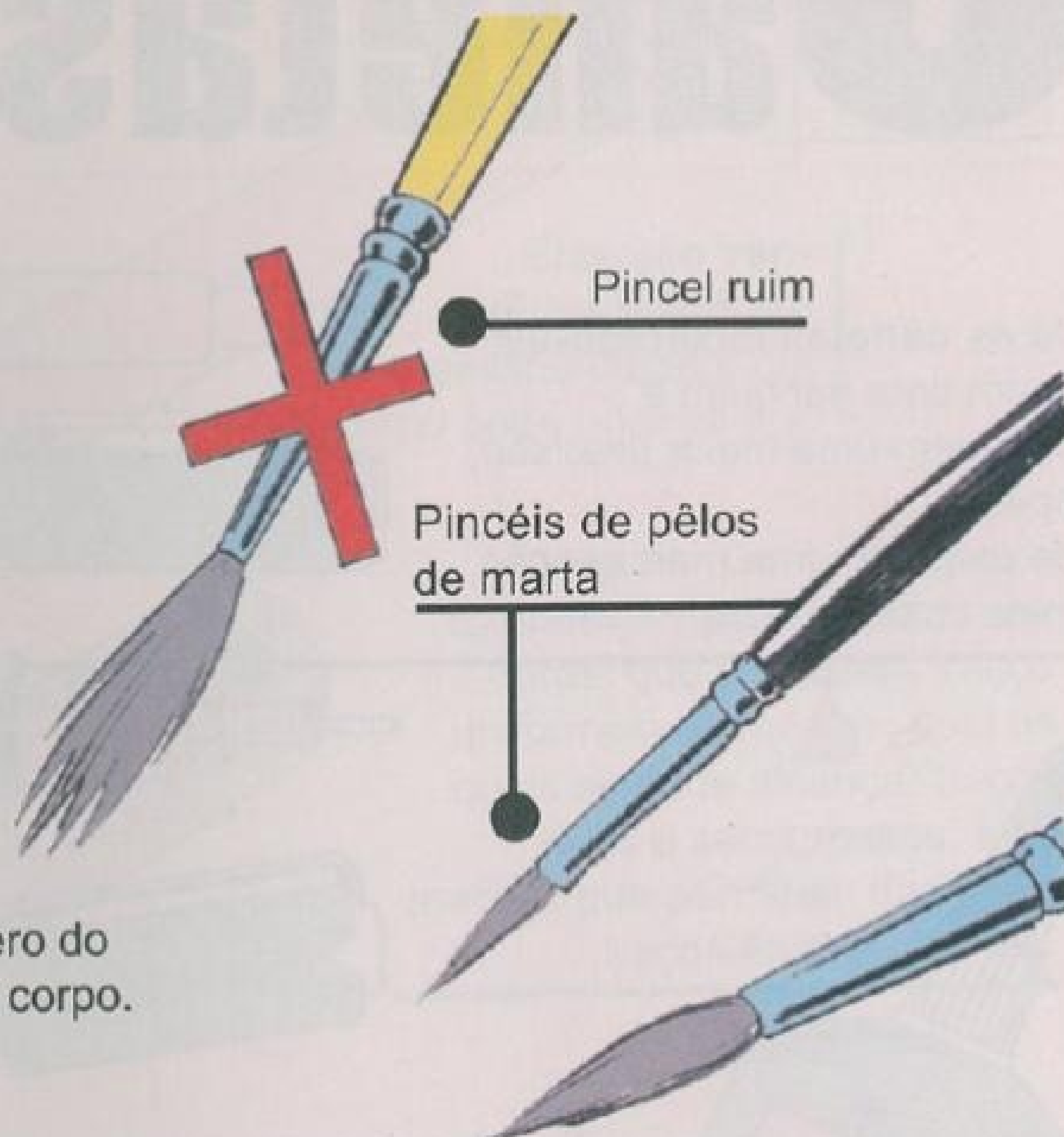
Pincéis



PINCÉIS

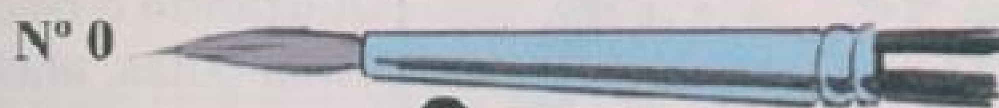
O pincel é um instrumento que pode ser usado não só para preencher de preto as áreas de sombra como também para contornar os desenhos.

Entre os nacionais utilize apenas os pincéis da marca Tigre, da série 308, pois os outros não formam uma boa ponta afilada.



A marca, a série e o número do pincel são encontrados no corpo.

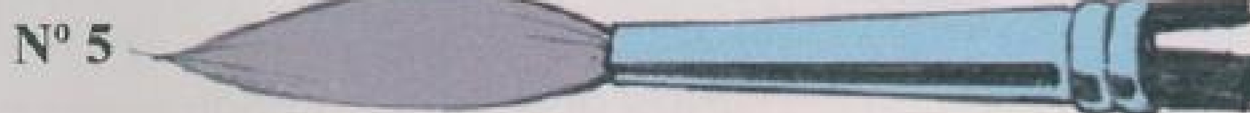
É aconselhável que se possua pelo menos os seguintes pincéis:



Pincéis para contornos e retoques delicados.



Pincel para preencher áreas de preto



Mantenha separados os pincéis para nanquim dos pincéis para retoque com tinta branca.







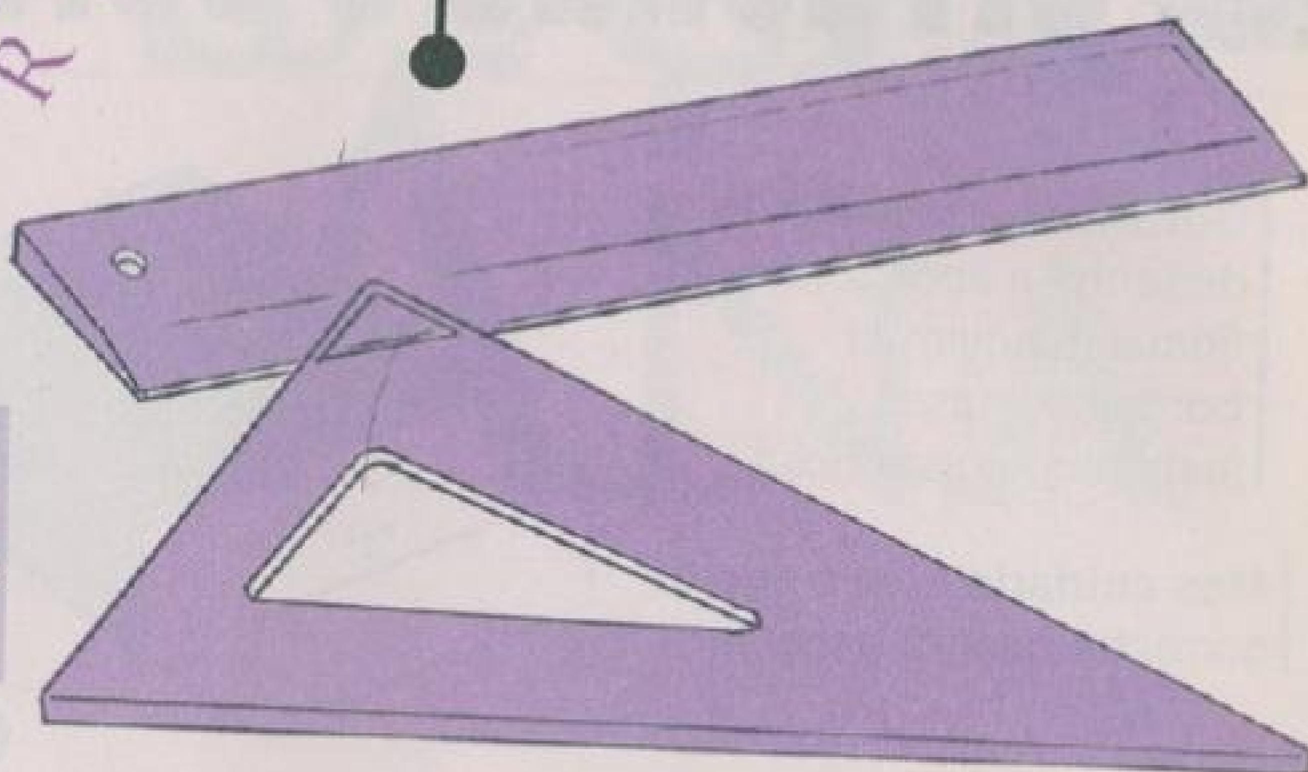
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Réguas

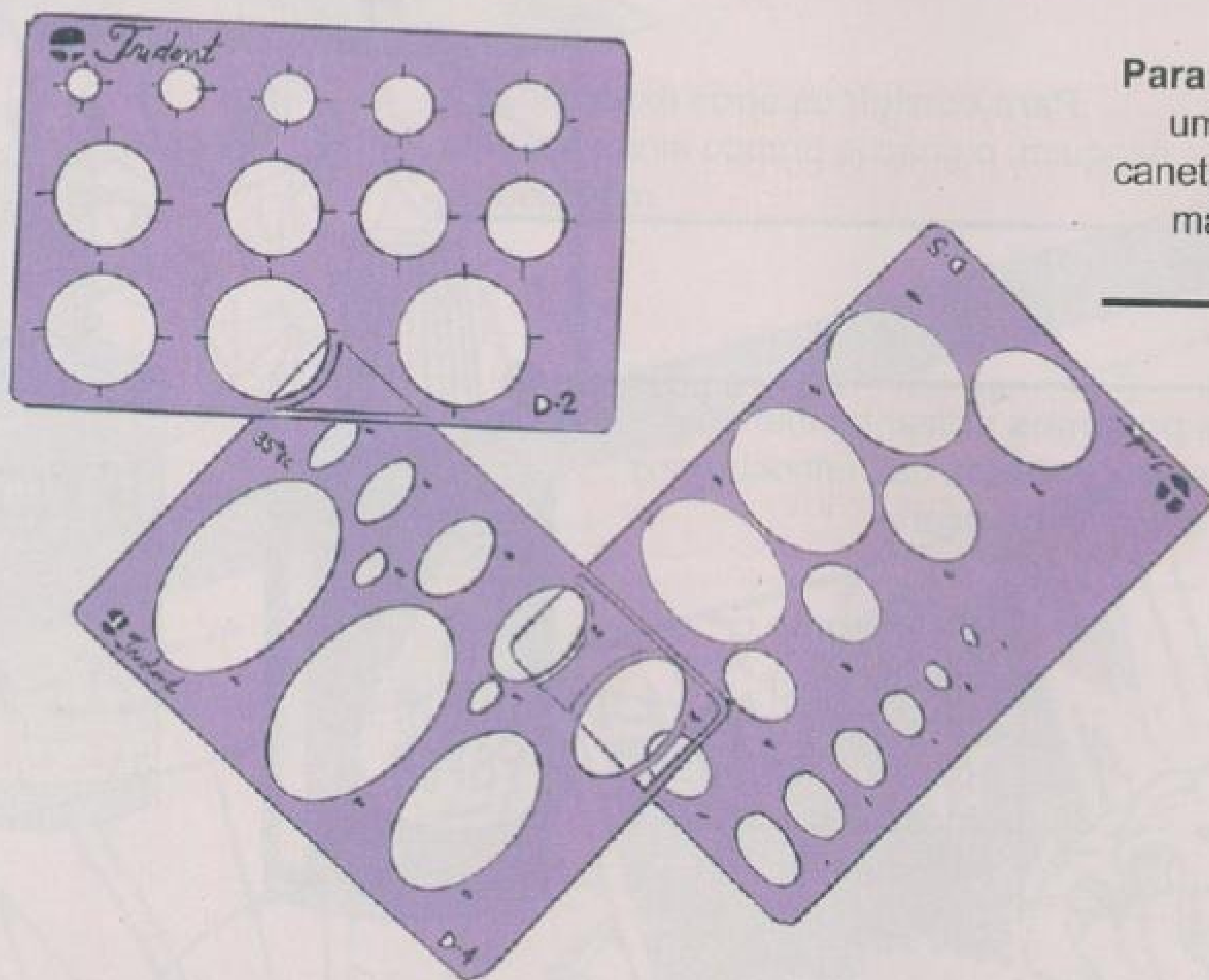


RÉGUAS

Réguas e esquadros são instrumentos de desenho técnico. Bem conhecidos e imprescindíveis para a execução de cenários, perspectivas, requadros etc.



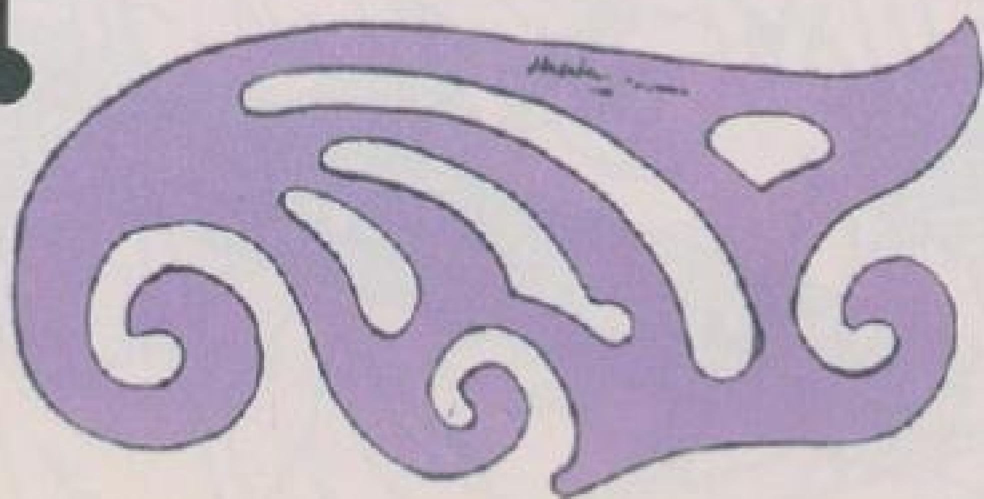
Menos populares, mas muito úteis, são os gabaritos de círculos e ovais que auxiliam no traçado de balões de forma segura e precisa.



Para o desenho de círculos maiores, um compasso com adaptador para canetas é fundamental. Compasso da marca Maped com adaptador para canetas técnicas descartáveis.



As curvas francesas são réguas para desenhar as mais variadas formas arredondadas e se apresentam em diversos tamanhos.

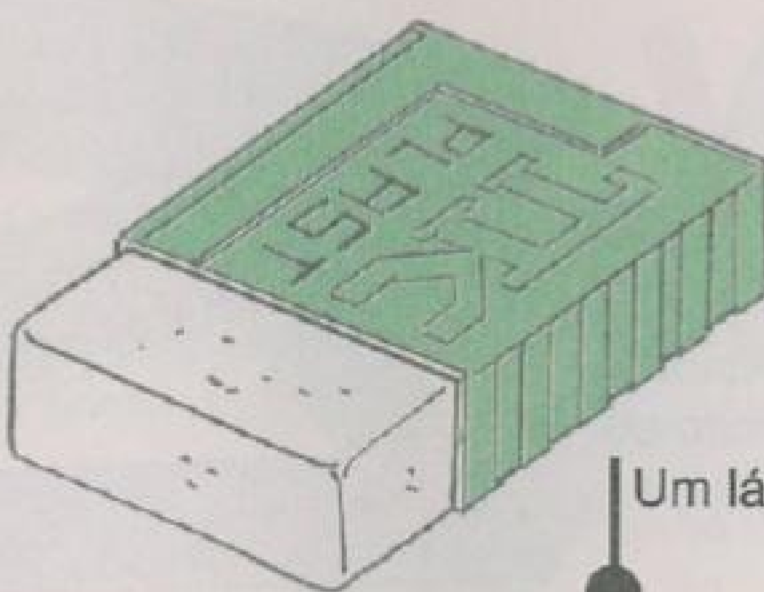


Borrachas e corretores



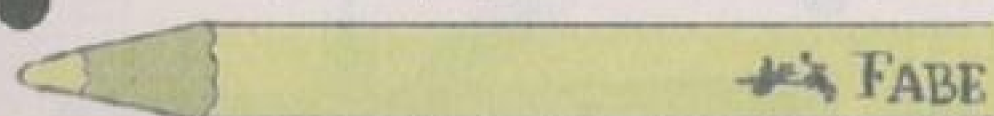
Durante a execução do desenho e após a arte-final a nanquim, a borracha é um instrumento essencial.

Mas cuidado com o tipo de borracha que irá escolher.



Utilize uma borracha plástica branca que não manche o papel e limpe-a periodicamente em uma folha à parte.

Um lápis borracha também pode ser muito útil para apagar uma área pequena.



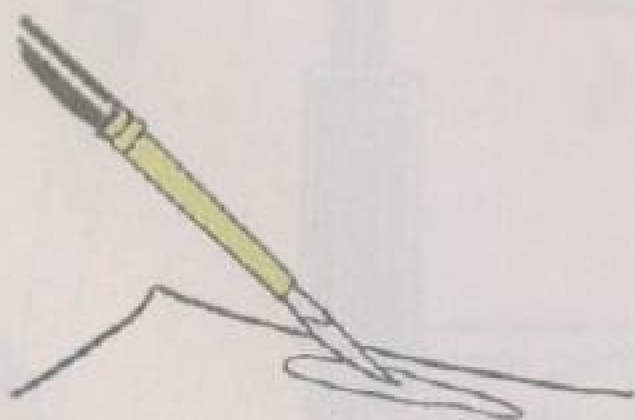


Para corrigir os erros executados a nanquim, o guache branco ainda é a tinta mais usada.

Mas podemos utilizar também os eficazes corretivos que encontramos em qualquer papelaria.

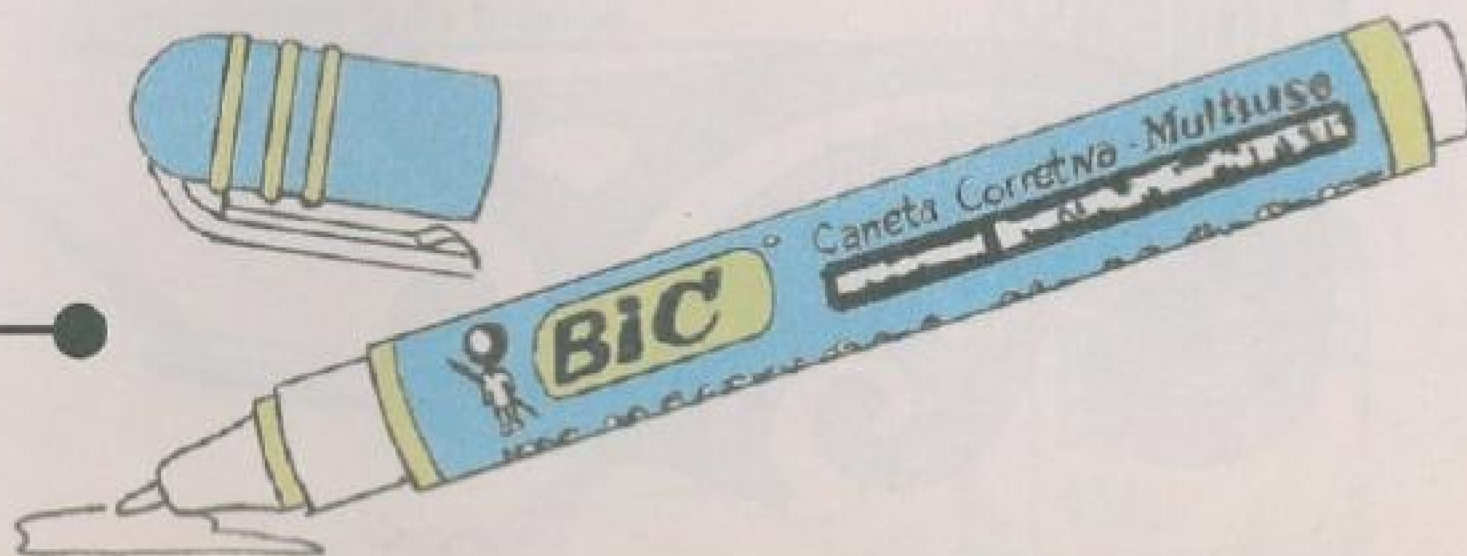






Assim como o guache, o corretivo deve ser aplicado com um pincel Nº 0 – série 308, da marca Tigre.

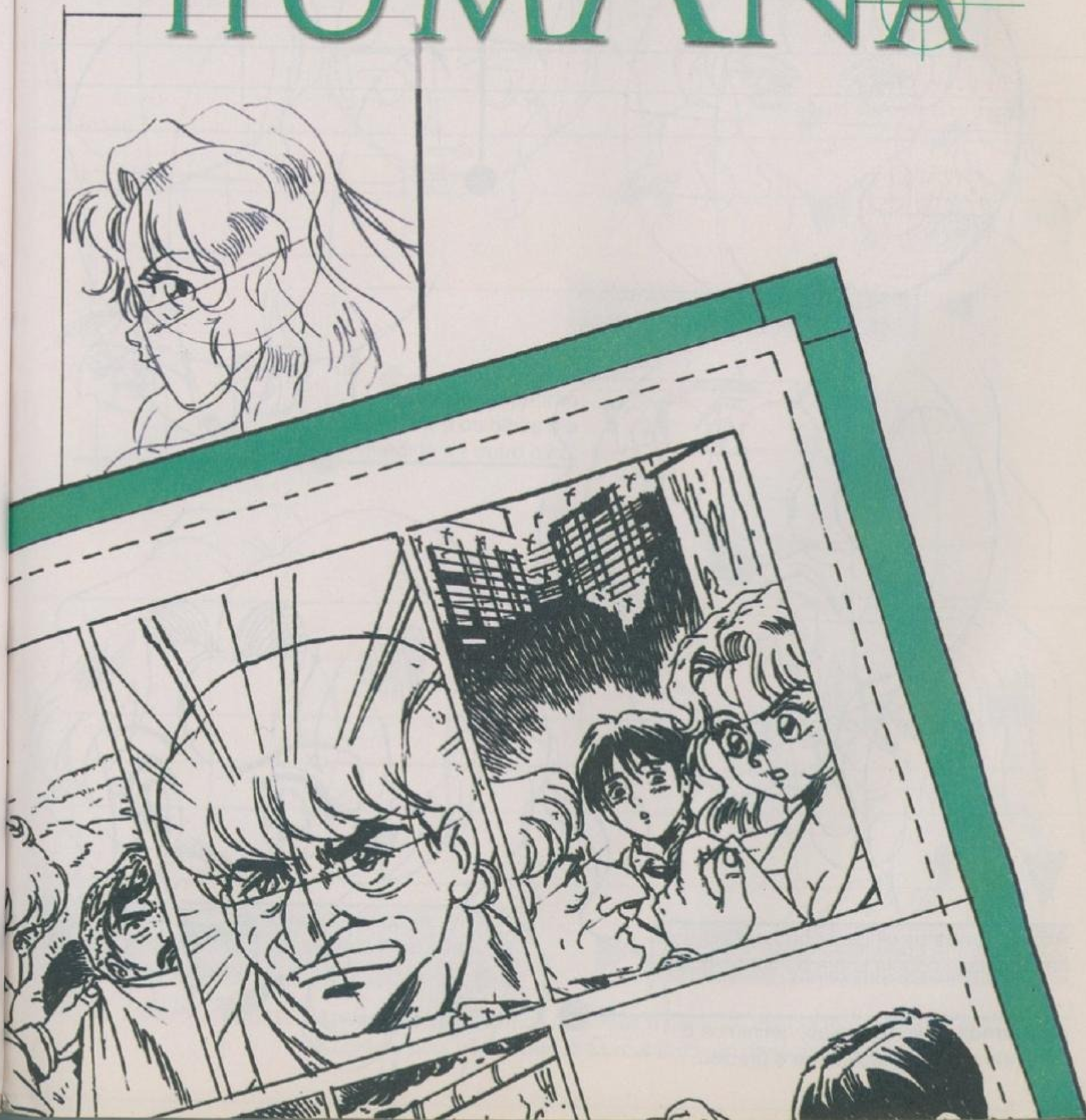
Os corretivos podem ser à base de água ou à base de solvente (para correções mais difíceis) e não devem ser misturados.



Já a caneta corretora permite acertar pequenas imperfeições e ser utilizada em conjunto com uma régua, bem como na execução de alguns efeitos.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

A CABEÇA HUMANA



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

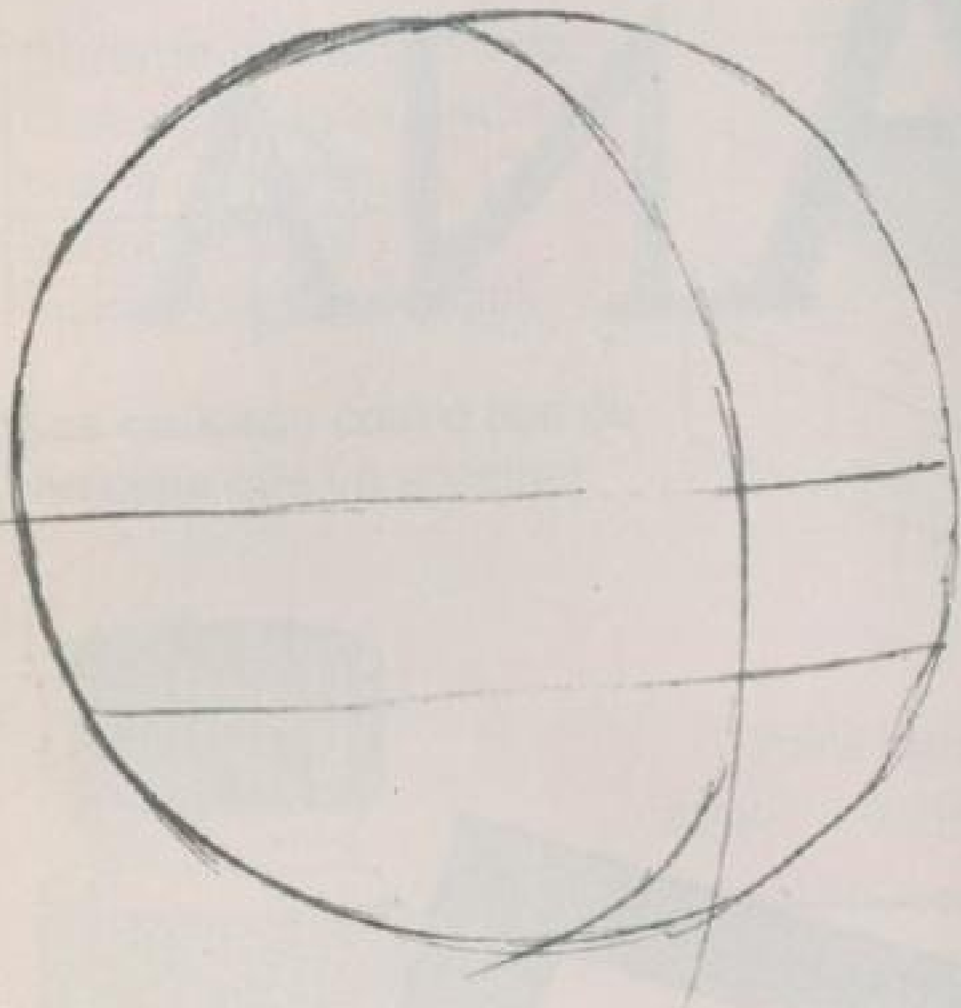
Construção Básica

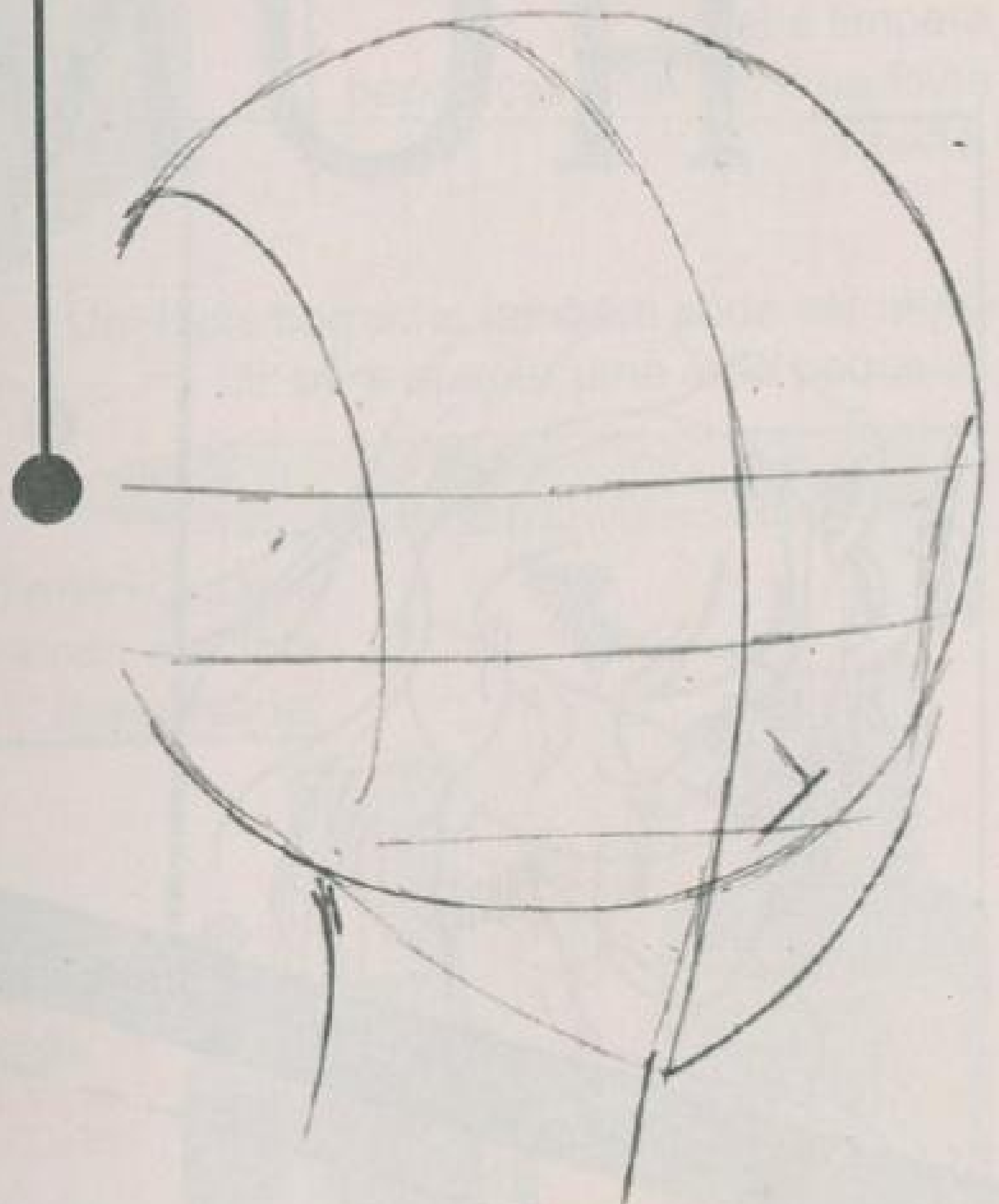


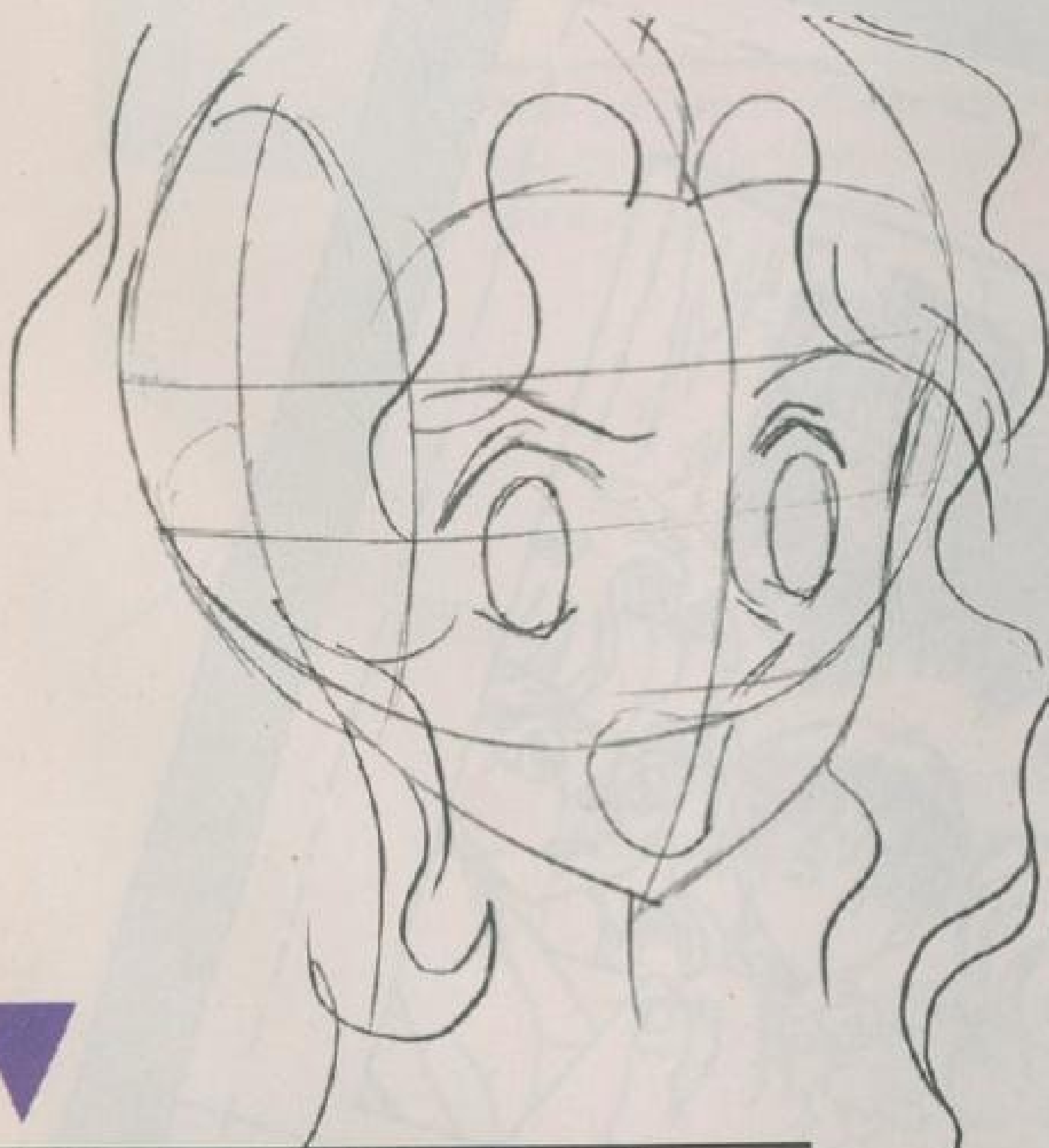


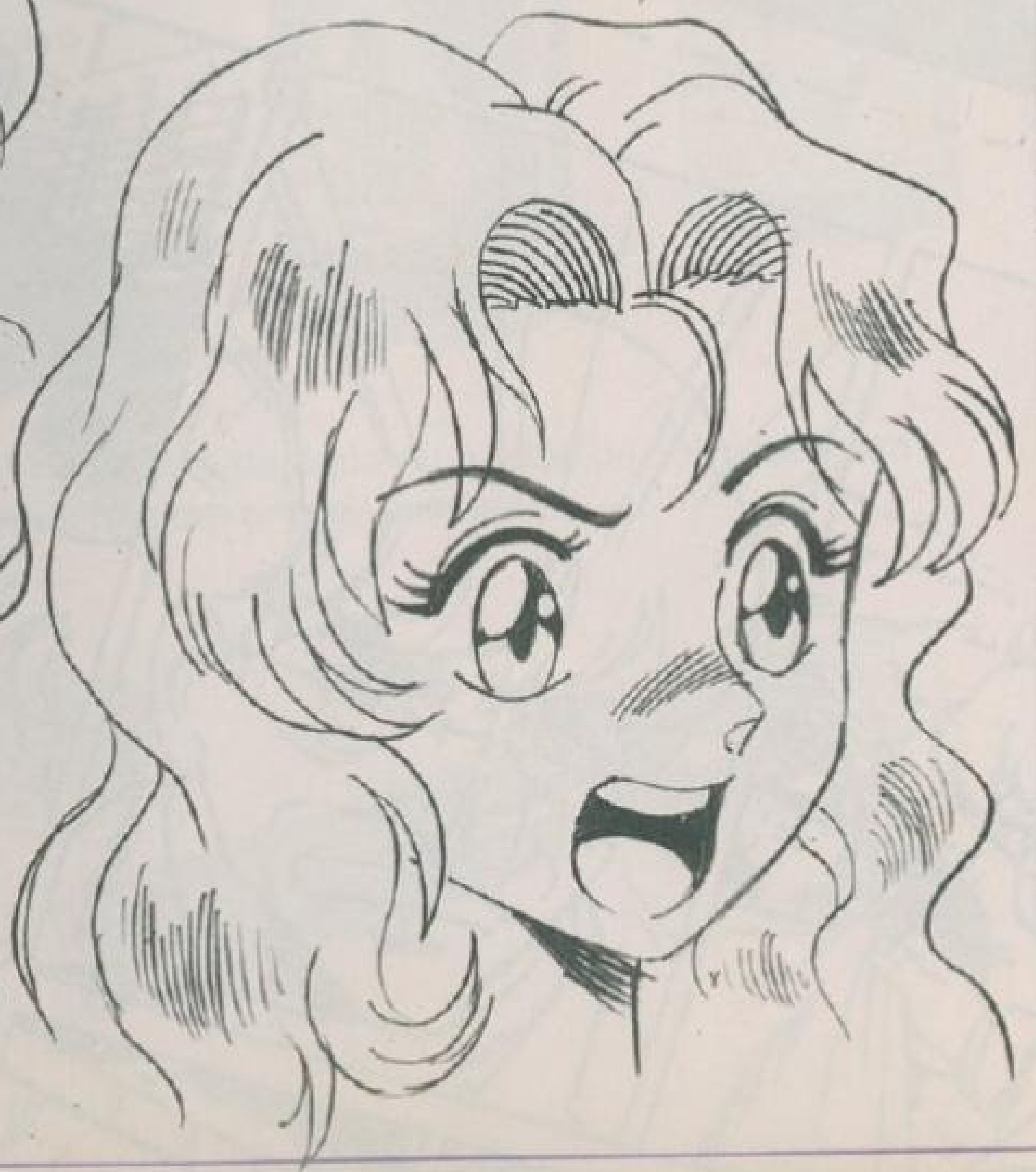
Para desenharmos uma cabeça, traçamos um círculo e o dividimos ao meio na vertical e na horizontal.

Acrescentamos, a seguir, a área do queixo e definimos o lado plano onde a orelha se posiciona.









Adicionamos os olhos, sobrancelhas, nariz, boca e cabelo sobre as linhas-guias.

Apagamos as linhas-guias, definimos o desenho com um traço firme e preciso.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

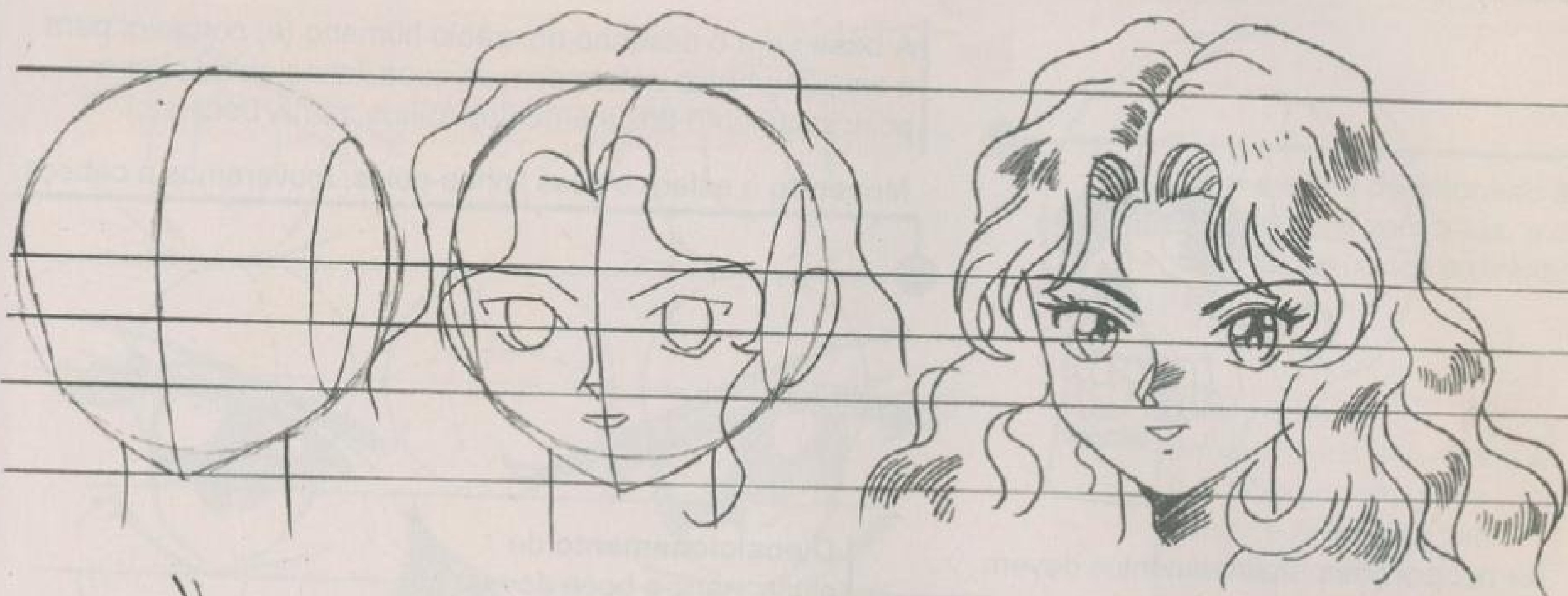
Perfil

Vista frontal e Perfil



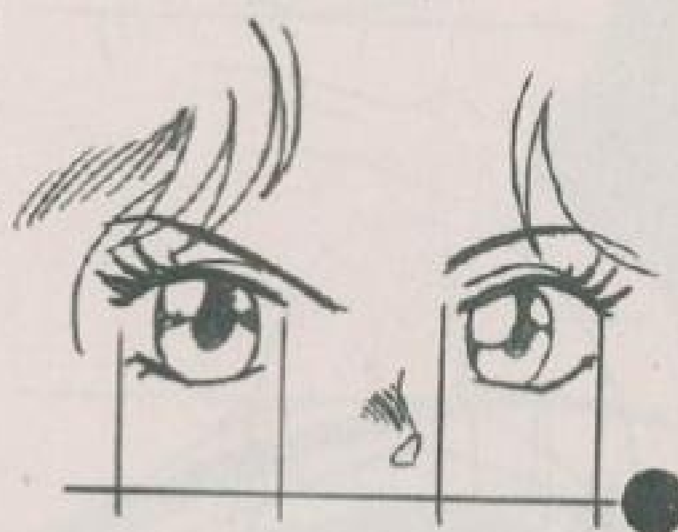
PERFIL

Seguindo o método, passo a passo, demonstrado na página anterior, é fácil desenharmos a cabeça vista de frente.



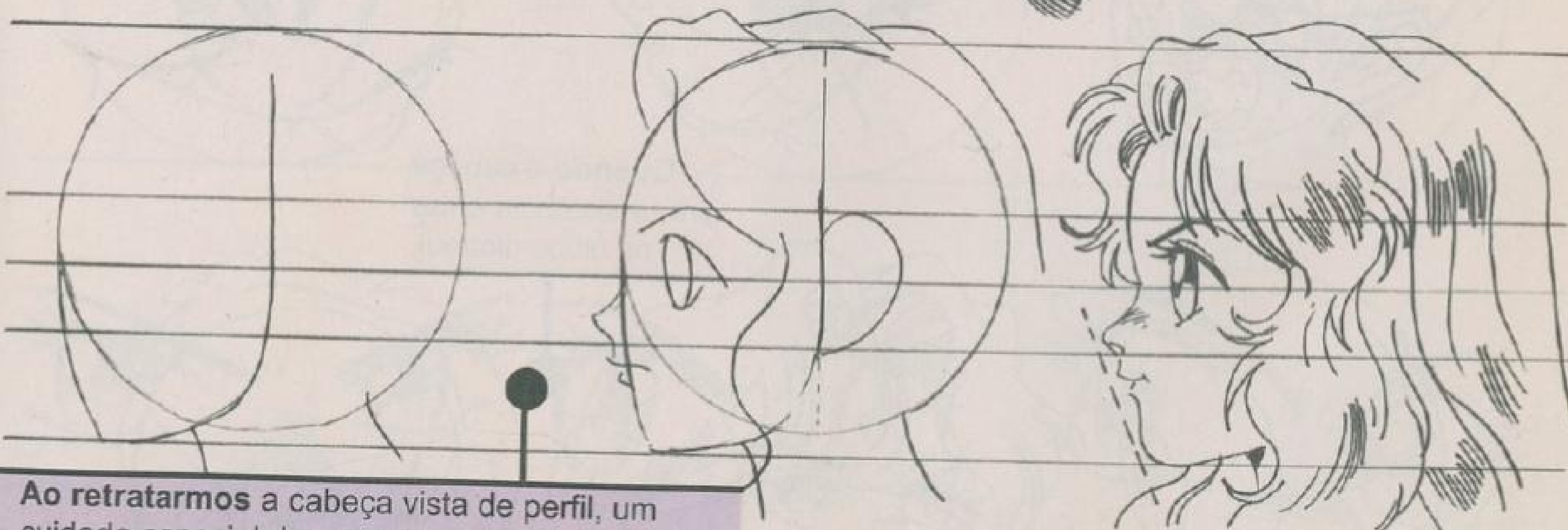
A altura da orelha é alinhada pela sobrancelha e pela base do nariz.





A distância padrão entre os olhos e a medida de outro olho.





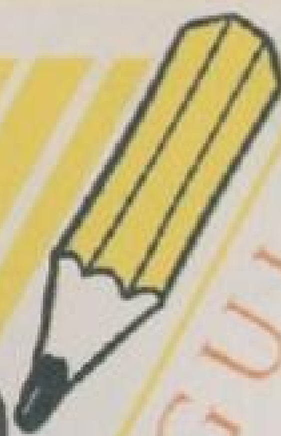
Ao retratarmos a cabeça vista de perfil, um cuidado especial deve ser tomado com desenho do nariz e dos lábios.



A linha imaginária formada entre a ponta do nariz e o queixo suaviza o perfil.

IMPORTANTE: **Apesar de** esboçarmos a cabeça a partir de um círculo, devemos evitar a rigidez, pois não estamos executando um desenho geométrico.

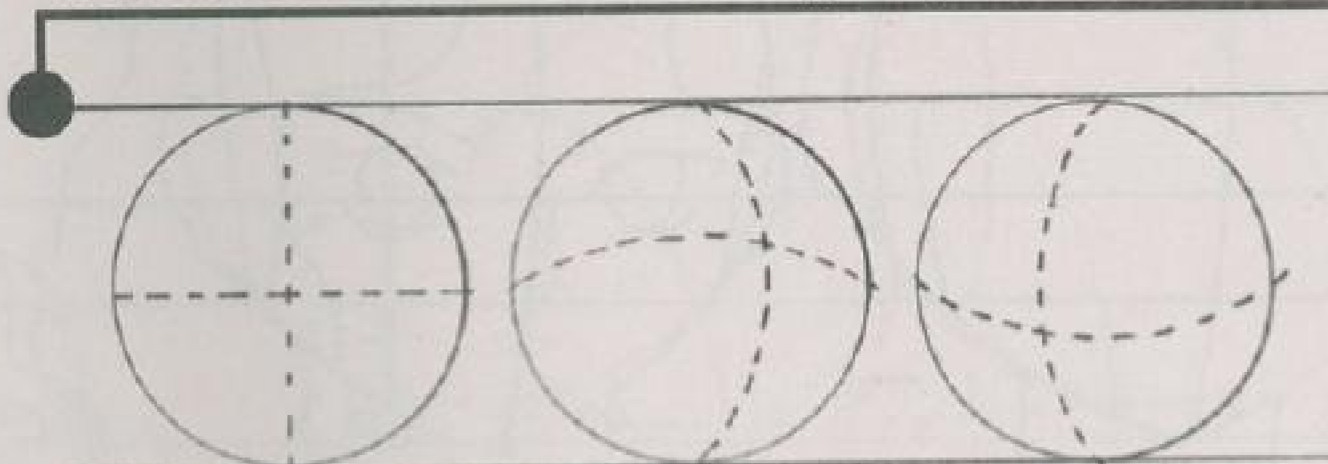
Desenhando de vários Ângulos





A base para o desenho do crânio humano (e, portanto, para a cabeça) é uma esfera com as suas linhas-guias para o posicionamento dos elementos (olhos, nariz, boca etc).

Movendo a esfera e suas linhas-guias, moveremos a cabeça.



As proporções e alinhamentos devem ser cuidadosamente respeitados.

O posicionamento de olhos, nariz e boca deve acompanhar a inclinação das linhas.







Quando a cabeça gira, a distância entre os olhos diminui.

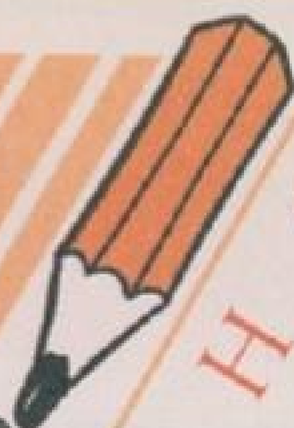






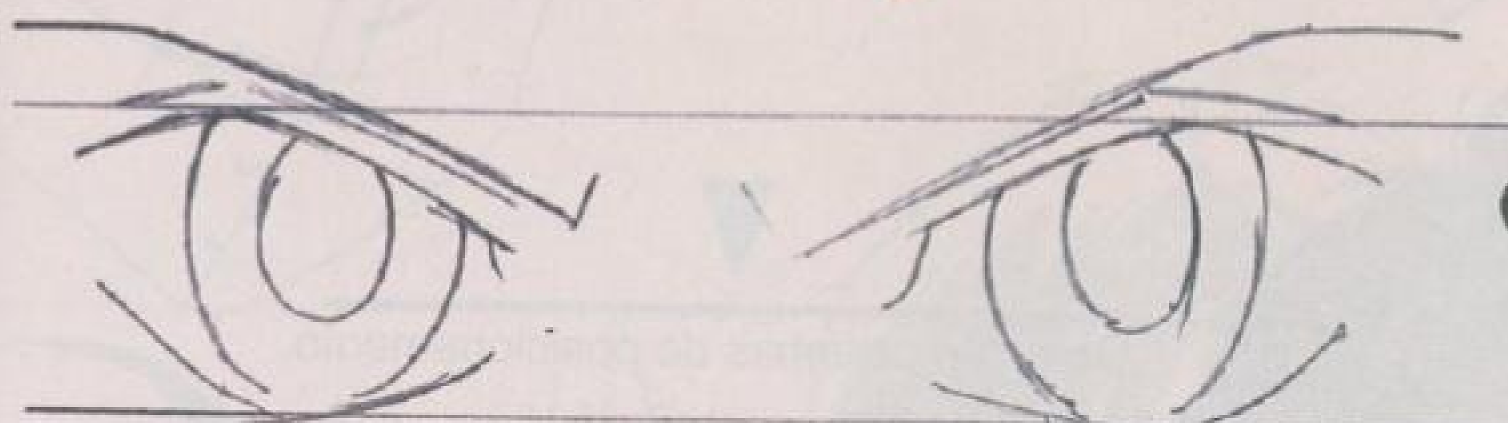
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Olhos



Independente de ser um olho masculino ou feminino, a base para sua construção é a mesma.

A pupila é desenhada com uma forma levemente ovalada.



O brilho maior é posicionado à esquerda, de onde vem a luz, e o menor se coloca à direita.



É importante percebermos que o olho é formado por um globo ocular e recoberto pela pálpebra, que é onde se situam os cílios.

O olho não é uma superfície plana.





Bocas e Lábios





Observe as linhas de posicionamento.

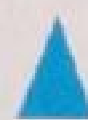




A boca é representada por um pequeno traço posionado logo abaixo do nariz.

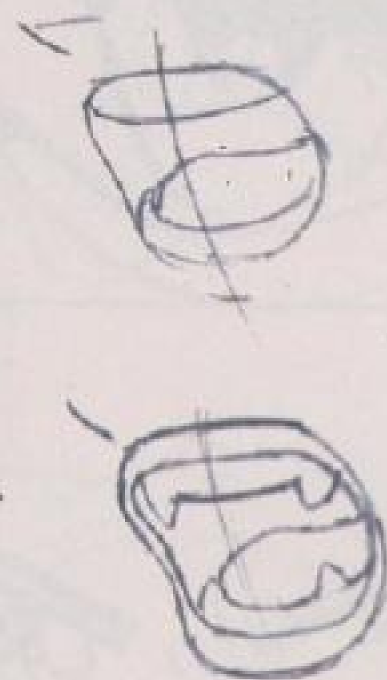
Para desenhar lábios, execute primeiramente o esboço da boca e só então acrescente-os.

Em figuras masculinas, ela pode adquirir um traçado mais marcante.



E apenas em expressões ou personagens caricaturais ela é retratada de forma "rasgada".









Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Orelhas

OR E L H A S

As orelhas são desenhadas a partir de simples ovais.

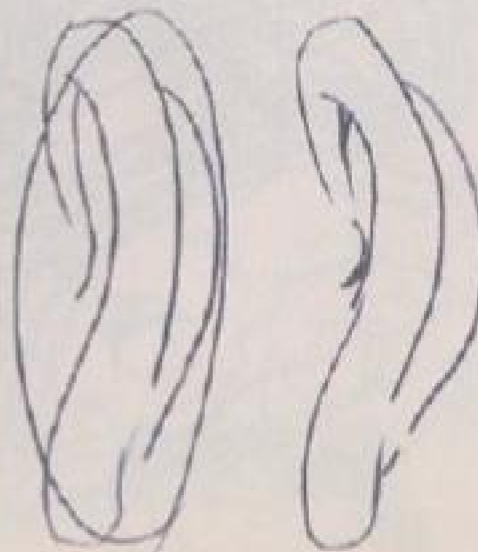






A estrutura do pavilhão auditivo é simplificada para que possa ser retratada com poucos traços.





ecute
a e só
te-os.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva

Cabelos

CABELOS

Curto ou comprido, claro ou escuro, o cabelo é formado por fios que se agrupam em mechas com volumes.





Com o movimento e o vento por ele criado, o cabelo torna-se esvoaçante.

Movimento

Vento



Existe um contraste entre a direção do movimento e a direção do vento.

O brilho do cabelo leva em conta a fonte de luz.

Movimento



O cabelo segue o movimento do corpo com atraso.



Outro fator a ser levado em consideração é a gravidade.



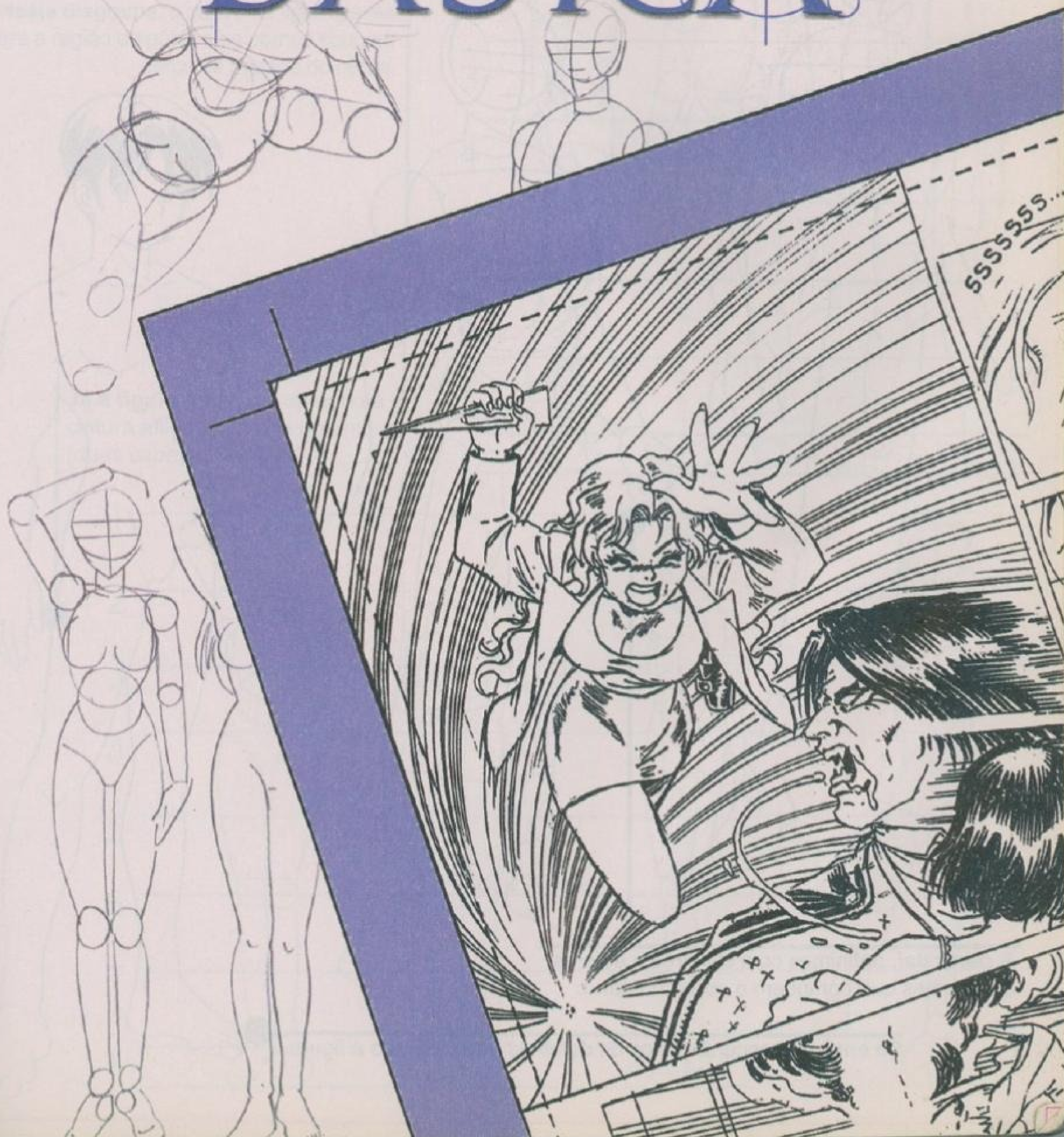
Gravidade

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

escuro,
s que se
olumes.

fatordo a
do em
ação é
idade.

ANATOMIA BÁSICA



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Esboço





O esboço da figura, assim como o da cabeça, deve ter como alicerce os sólidos geométricos. Treinando exaustivamente esse sistema, a construção do desenho passa a ser uma tarefa simples.

Inicialmente, estudamos a pose do personagem e a definimos com um esqueleto linear simples.







A partir daí, definimos com cilindros e esferas os volumes que compõem o corpo humano.

Só então acrescentaremos os detalhes que definirão a figura.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

beça, deve
. Treinando
nstrução do
fa simples.

imos com
r simples.

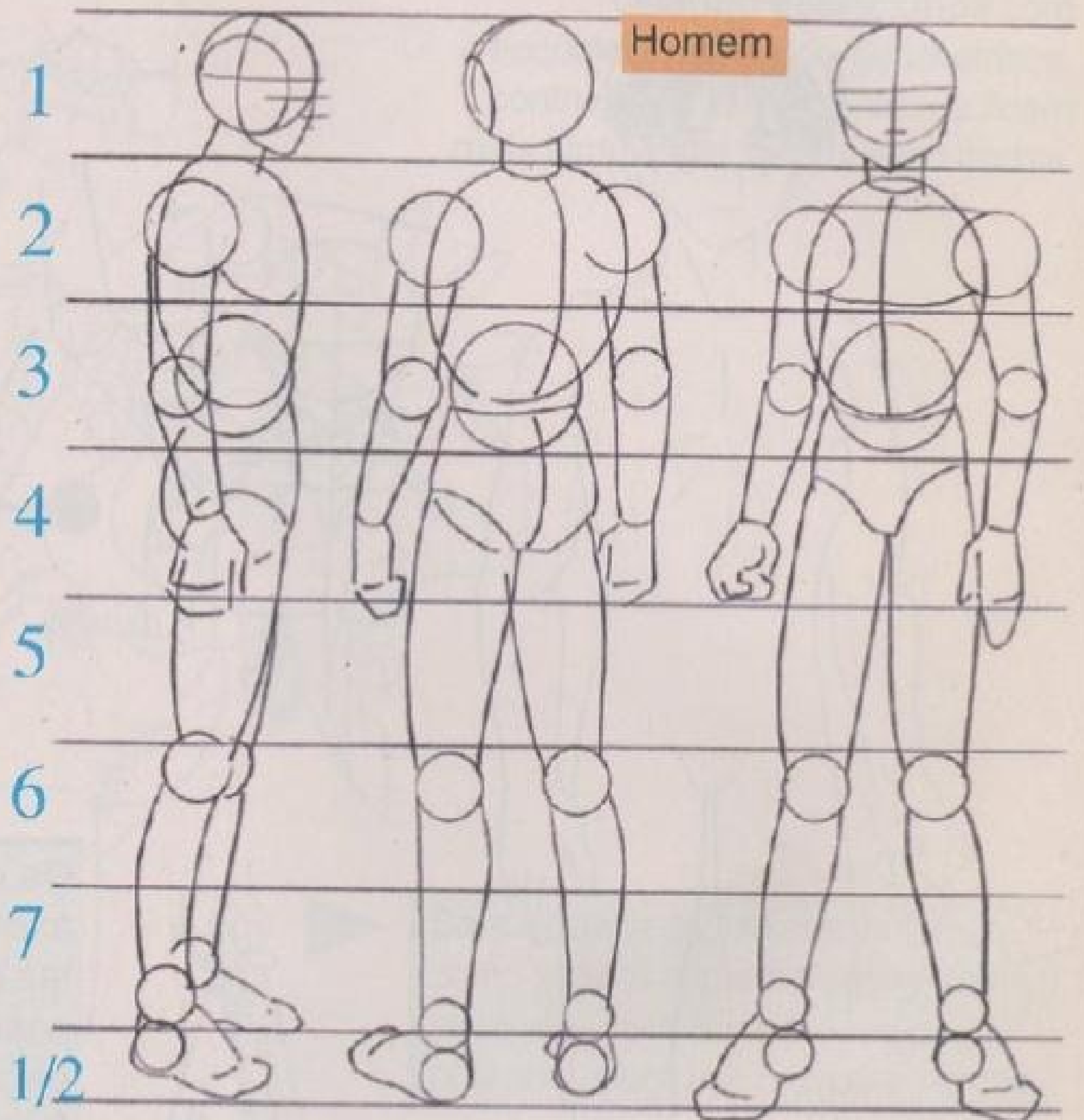
Proporções

PROPORÇÕES

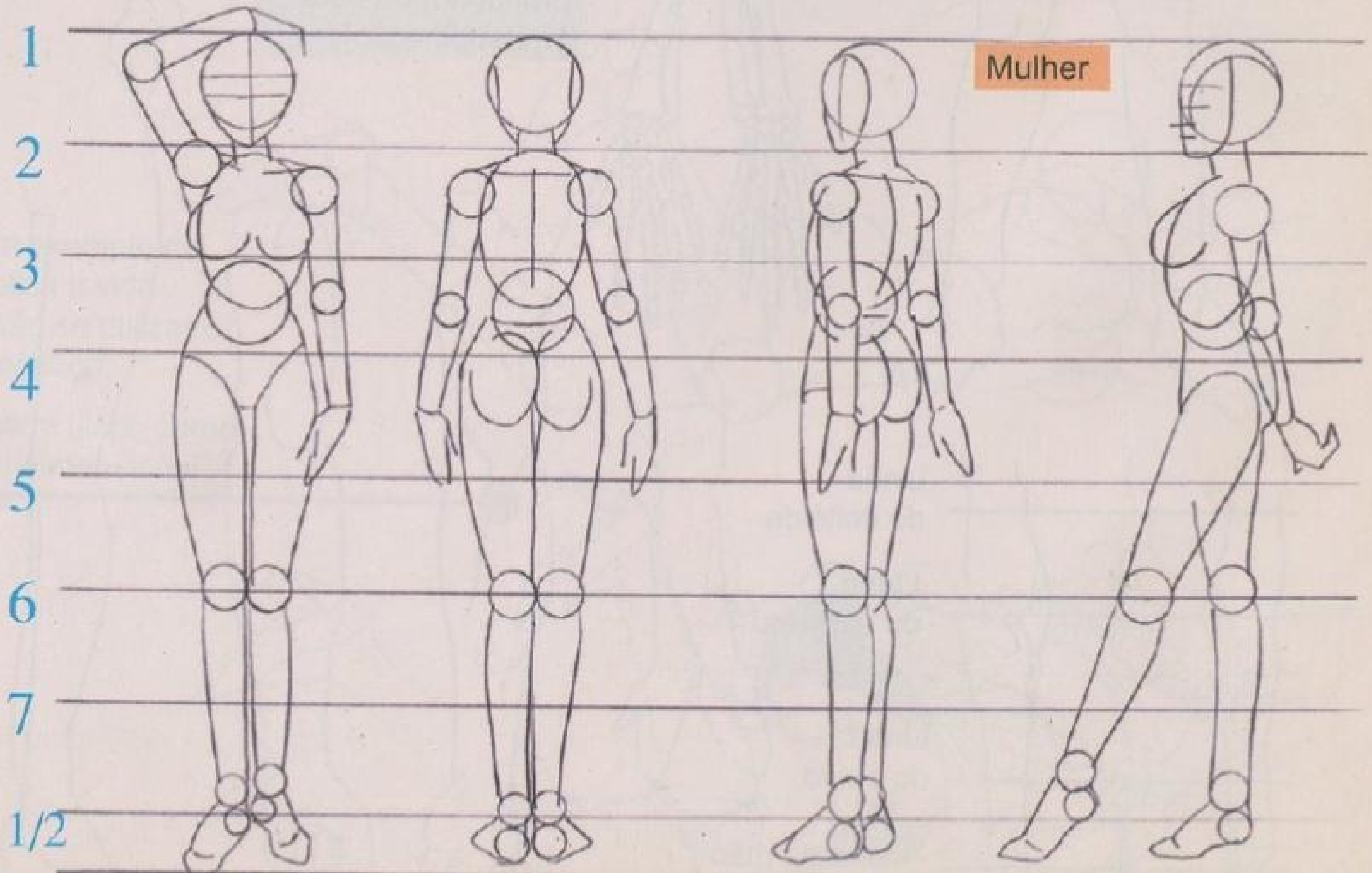
Ao esboçarmos uma figura, é necessário observar o tamanho correto de cada parte do corpo.

A partir do tamanho da cabeça retratarmos aqui as proporções utilizadas no mangá.

Neste diagrama, o centro da figura passa para a região do púbis e as pernas ocupam cerca de metade do corpo.

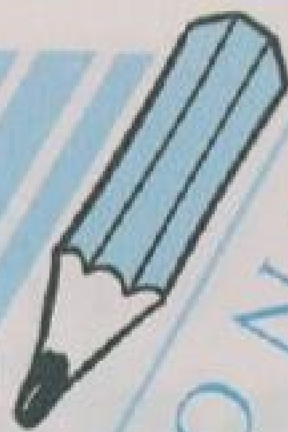


Já a figura feminina, apresenta a cintura afilada na linha do umbigo (duas cabeças e meia).



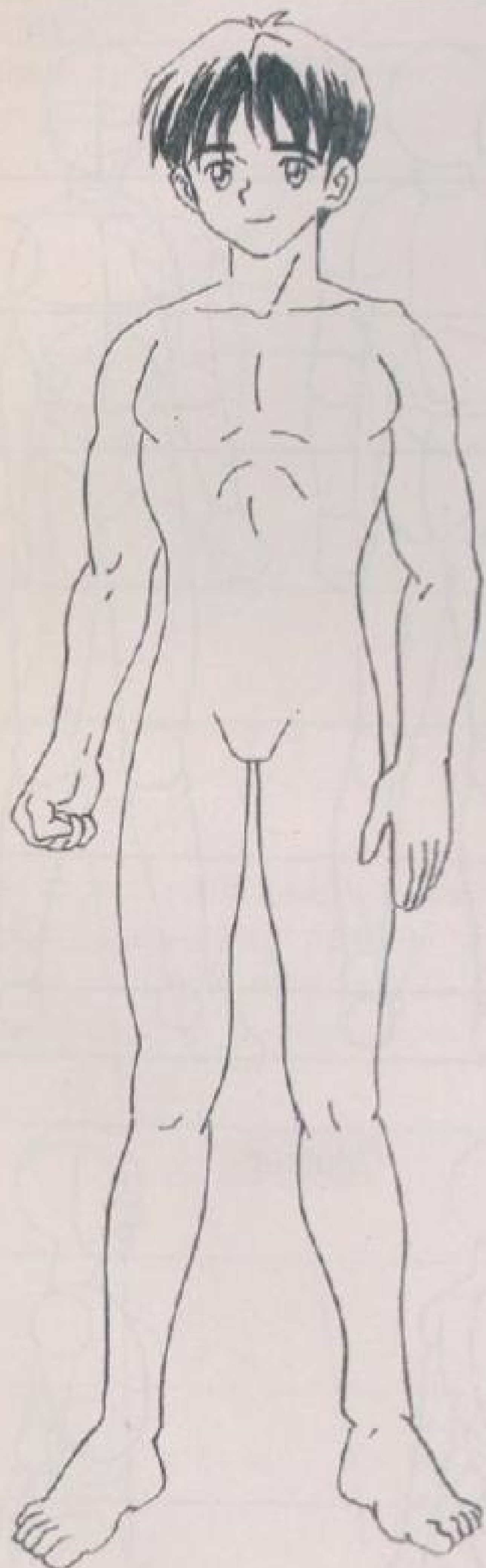
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634

Musculatura Frontal

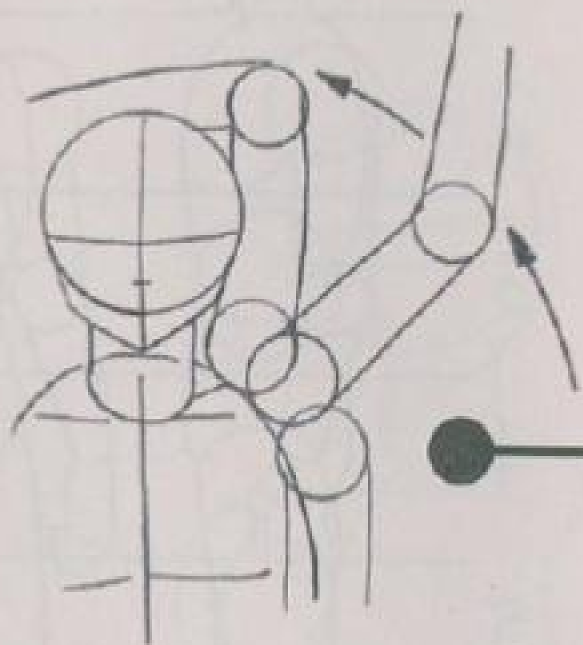


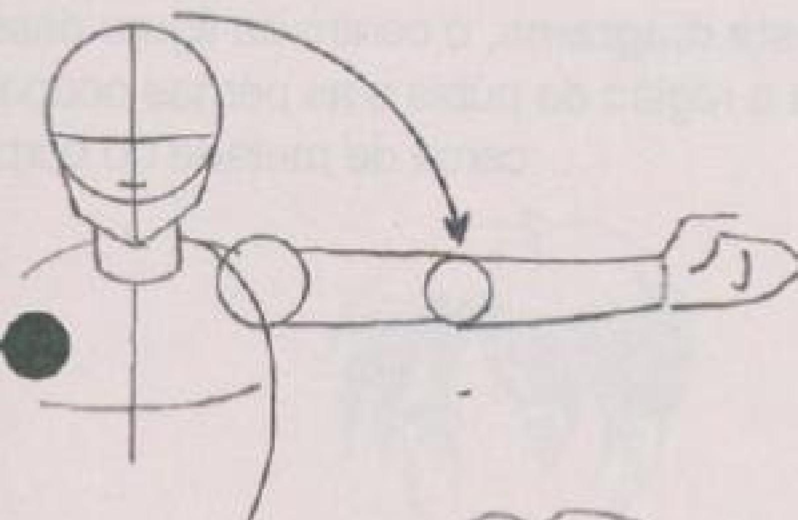
FRONTAL

O corpo humano é formado por ossos que se movem pela contração e distensão dos músculos.

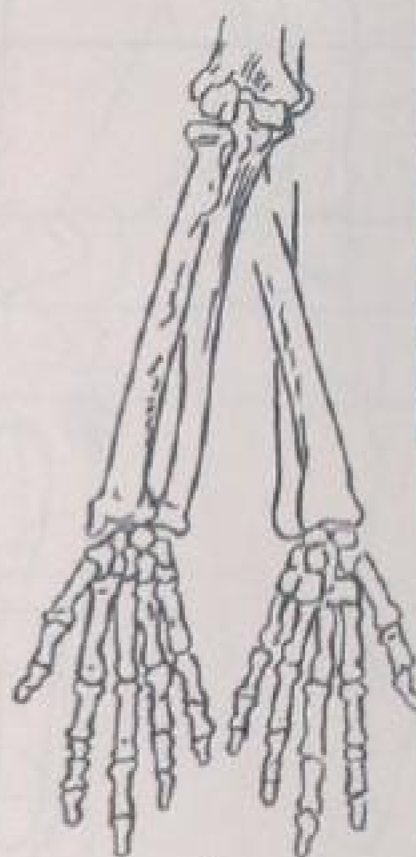


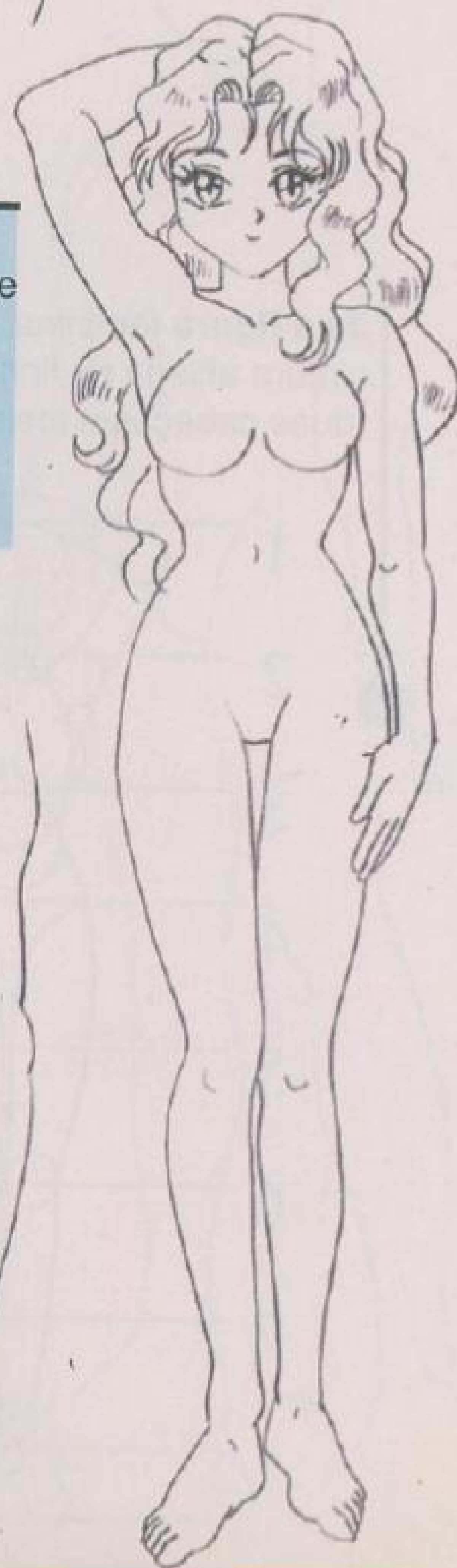
Para calcular o tamanho do braço estendido, use como base o tamanho dele, elevado ao lado da cabeça.

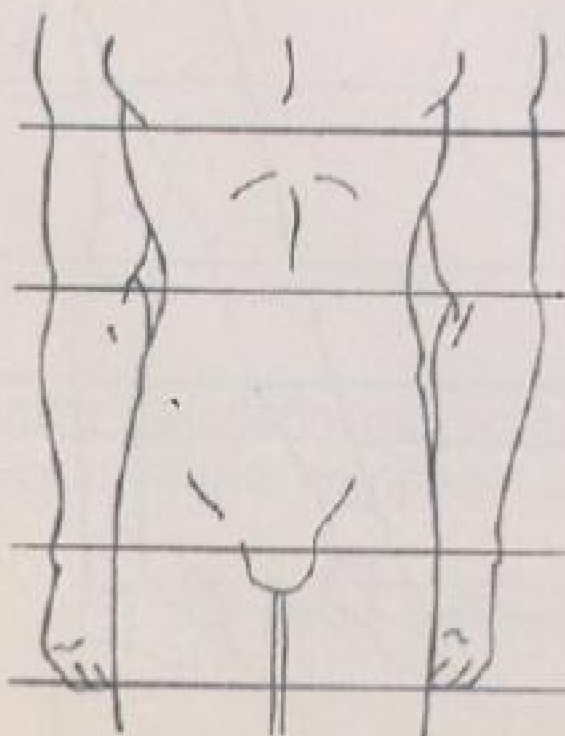


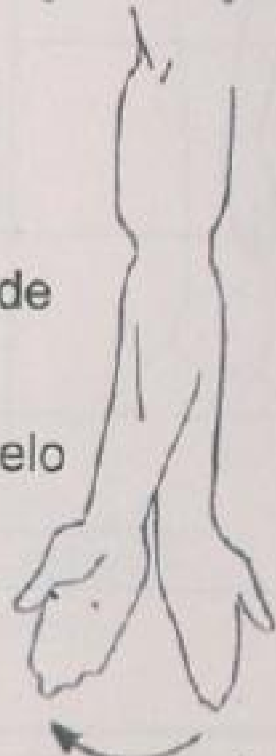


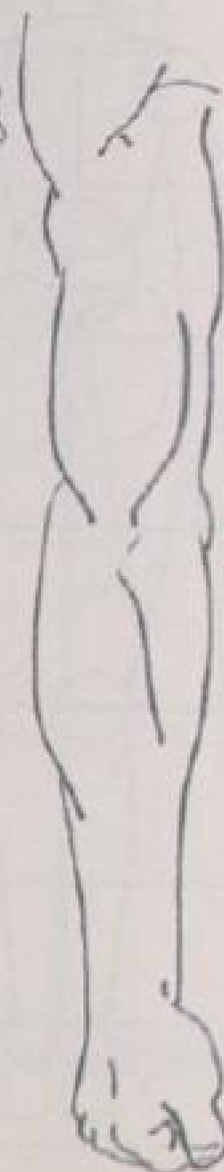
Os ossos do braço executam um giro que faz com que ele possa estar voltado para dentro (pronação) ou para fora (supinação).

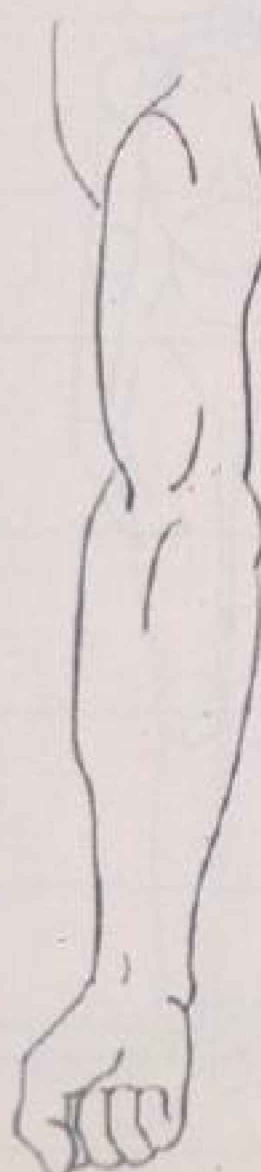












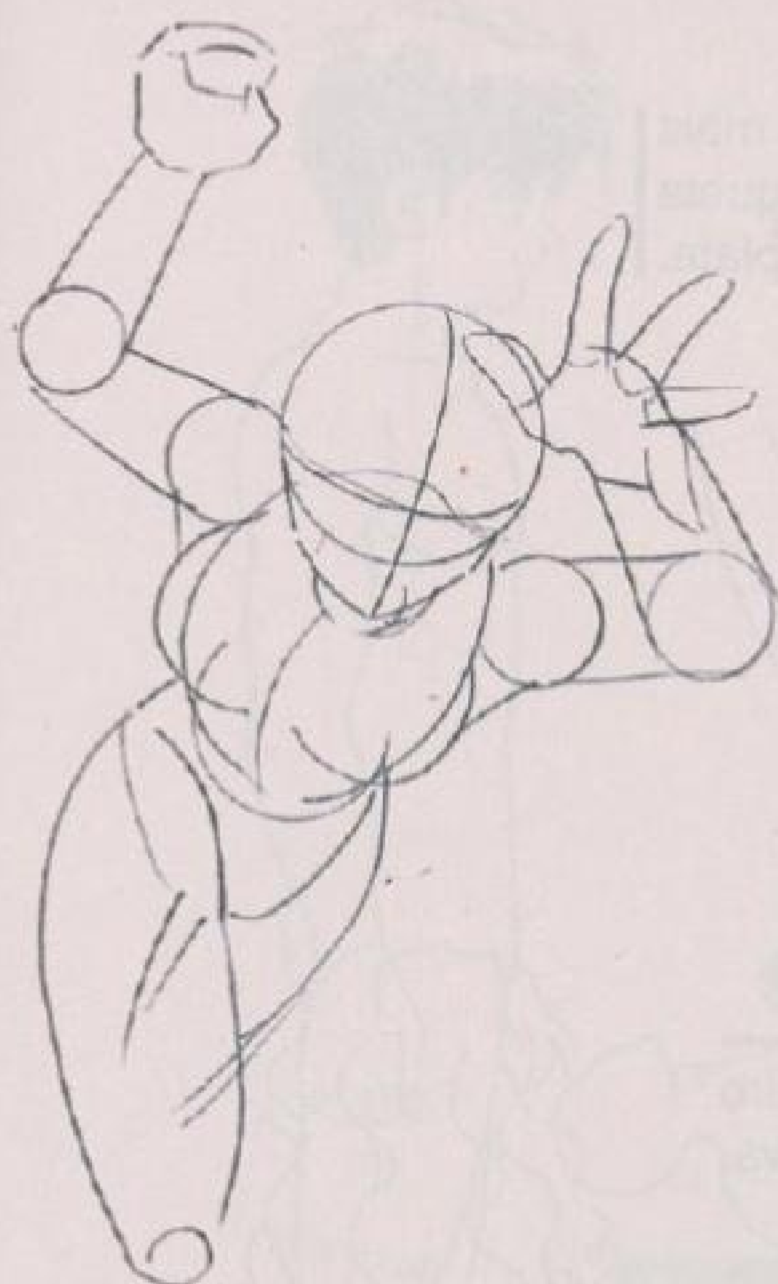
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Perspectiva





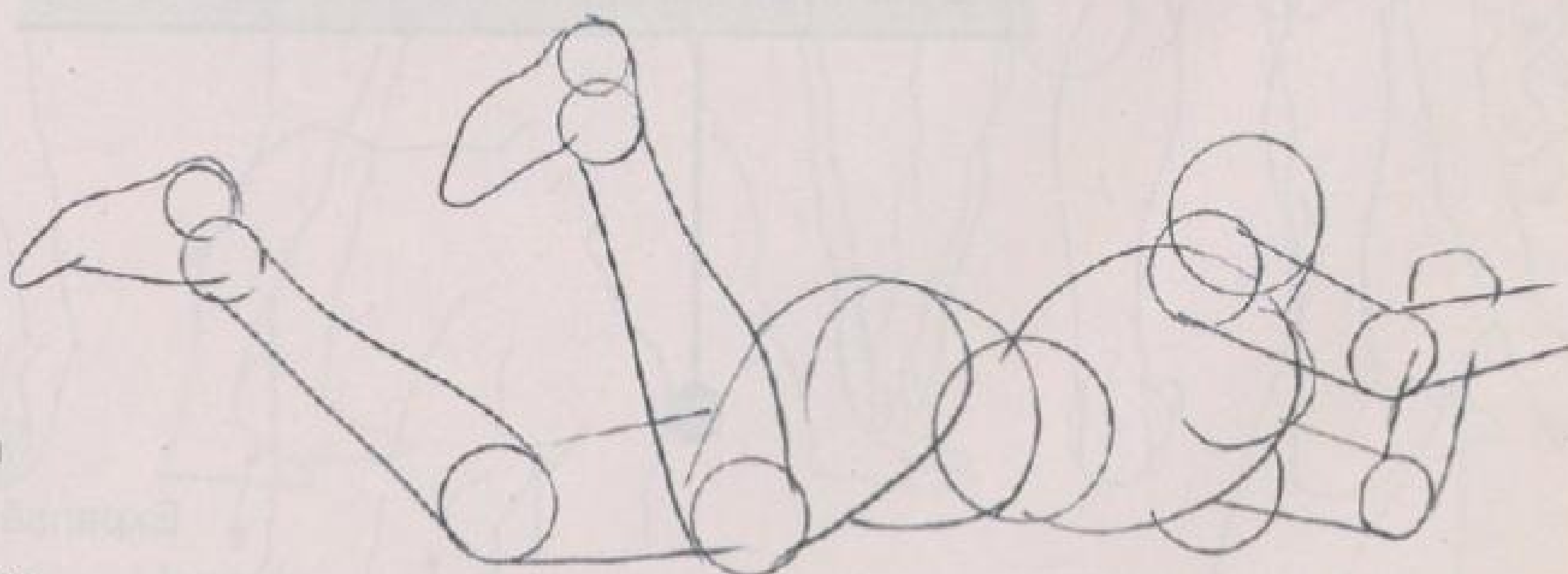
Quando esboçamos com esqueletos e sólidos geométricos, contruções mais complexas ficam mais simples de serem executadas.







Basta que desenhemos as formas como se elas fossem transparentes, evitando assim muitos erros no posicionamento de braços e pernas.



Aqui, temos um exemplo de pose que complica a vida daqueles que não se utilizam do sistema de esboço.

Justapomos cada bloco como uma estrutura tridimensional.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

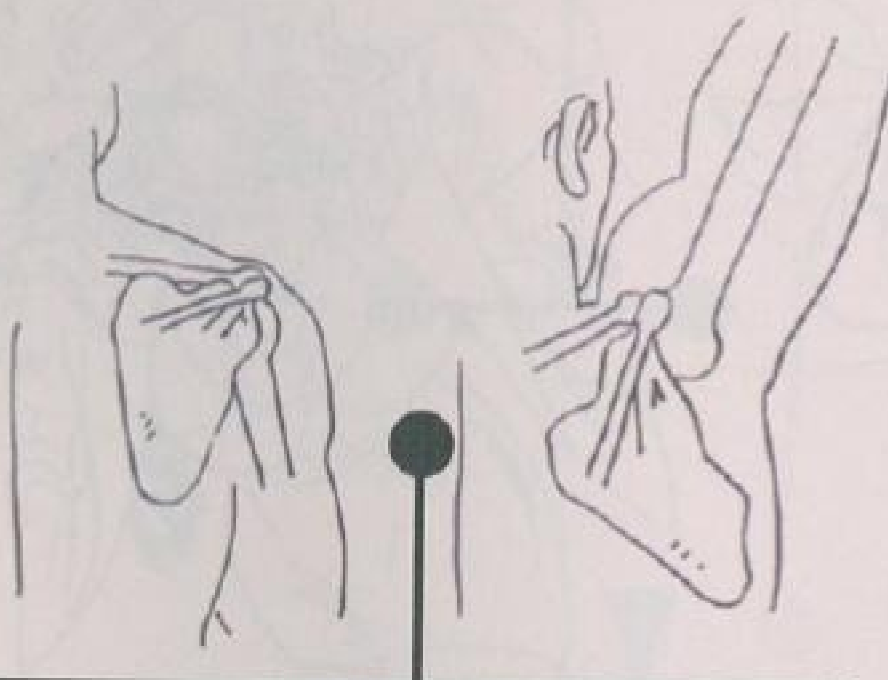
Musculatura Dorsal



Ossos e músculos do dorso criam um relevo de características próprias.



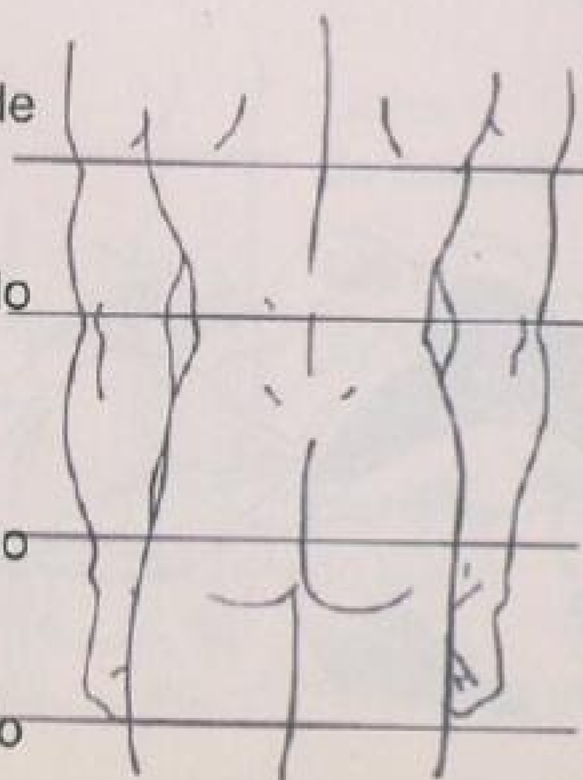
Uma das saliências mais evidentes na região dorsal é aquela que evidencia a omoplata.

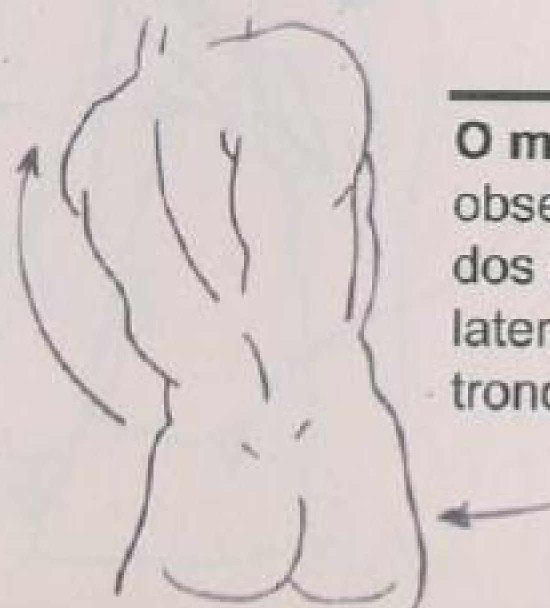


É importante observarmos o seu giro quando o braço se eleva.

Quando o corpo se dobra para o lado, os músculos laterais se contraem de um lado e se expandem do outro, provocando dobras na pele.







O mesmo se observa quando dos giros laterais do tronco.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

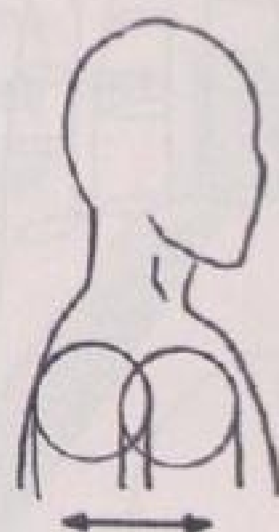
Musculatura Lateral



LATERAL

O ombro pode se deslocar um pouco para frente ou para trás.







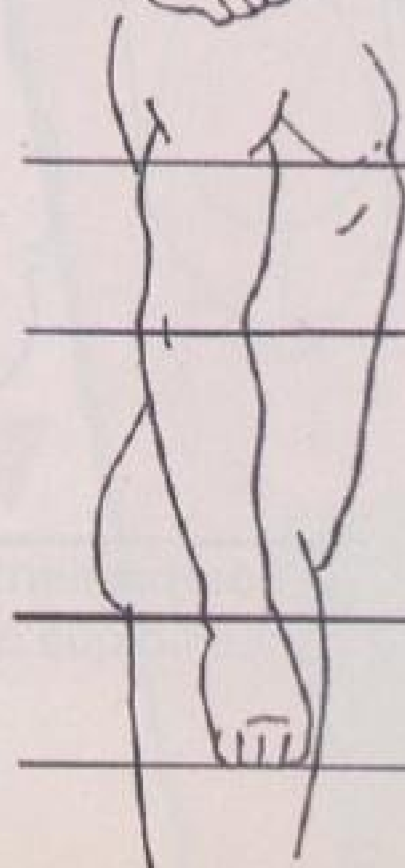
Este movimento acontece normalmente quando o corpo se verga para uma dessas direções.

Nas mulheres, a região do grande peitoral é tomada pelos seios que serão motivo de estudo em um próximo volume.







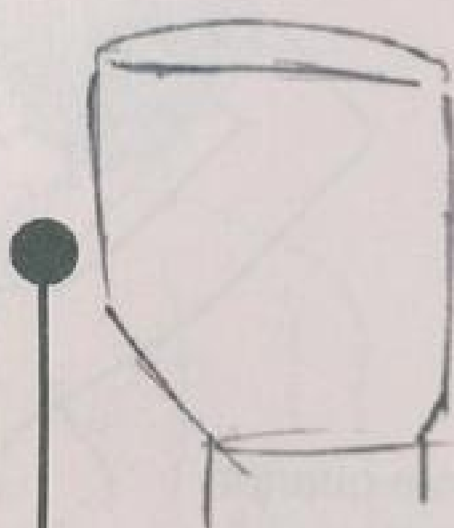




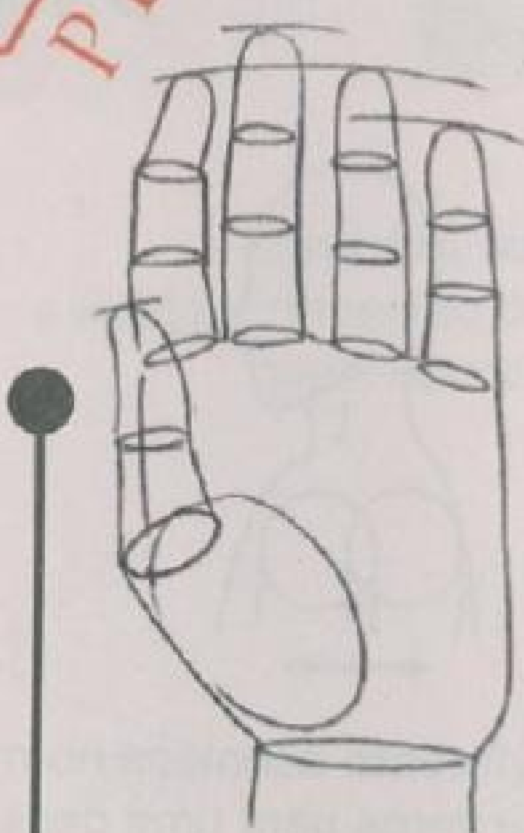
Licenciado para -

Pés e Mãos





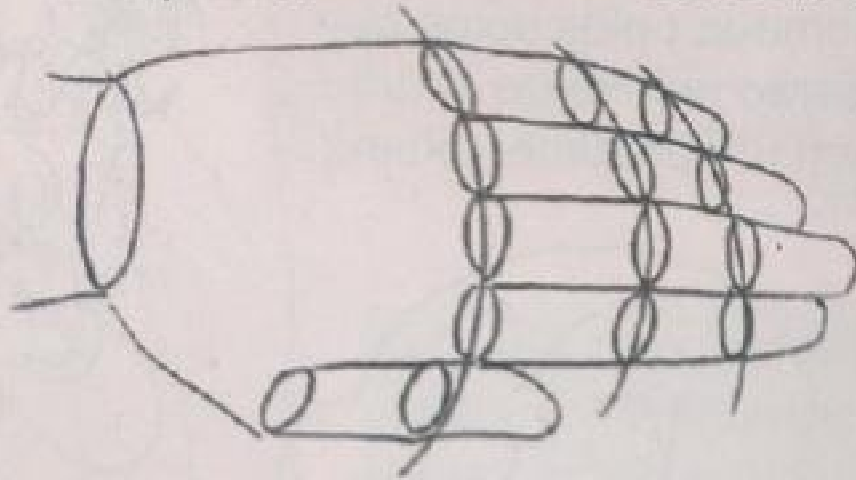
Iniciamos o desenho da mão com esboço da sua palma.



Partimos para a construção dos dedos a partir de uma série de cilindros.



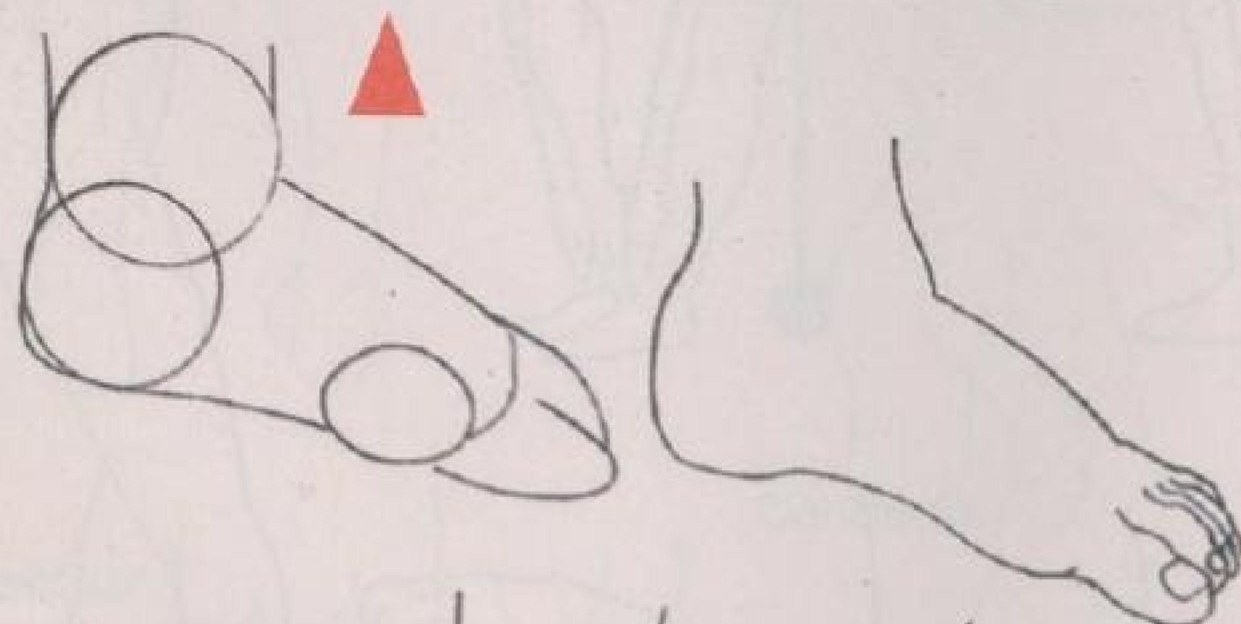
E finalizamos com um detalhamento das dobras que a comporão.



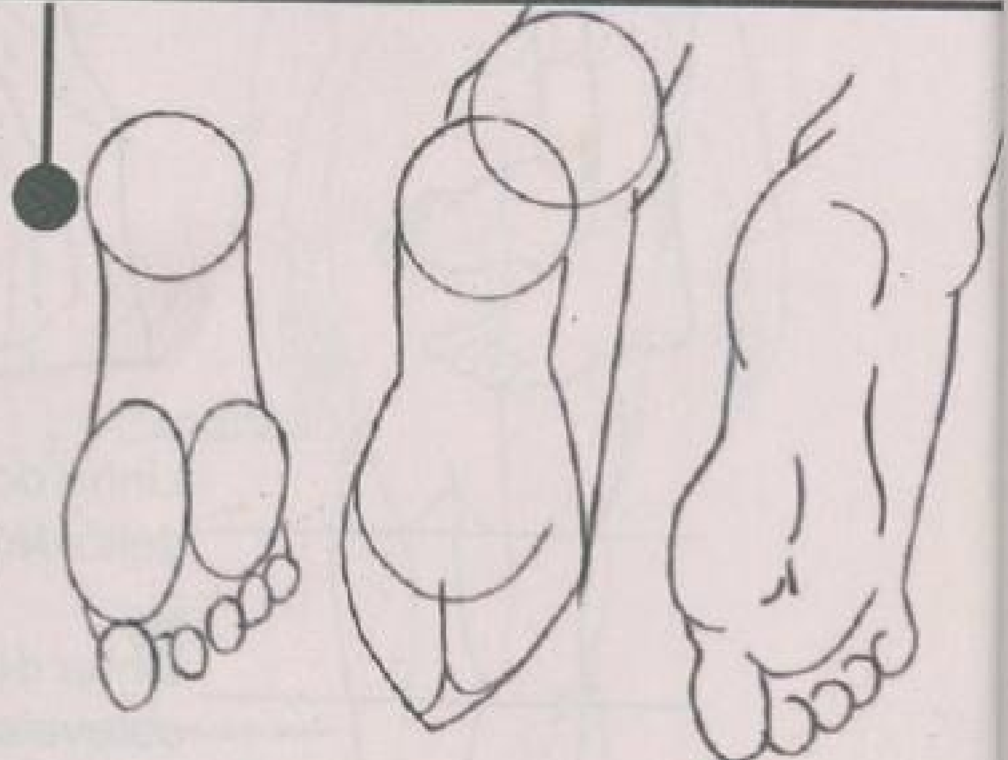
O dorso da mão é conseguido por meio do mesmo método, atentando para o detalhamento das unhas e juntas.

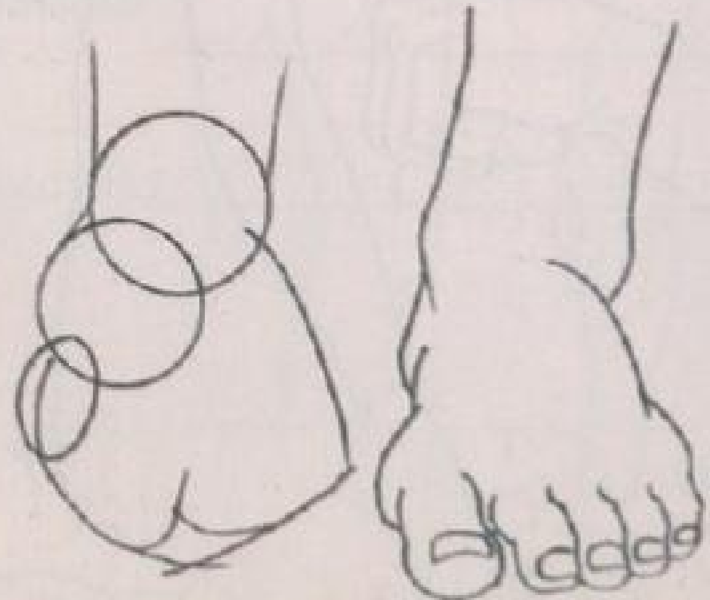


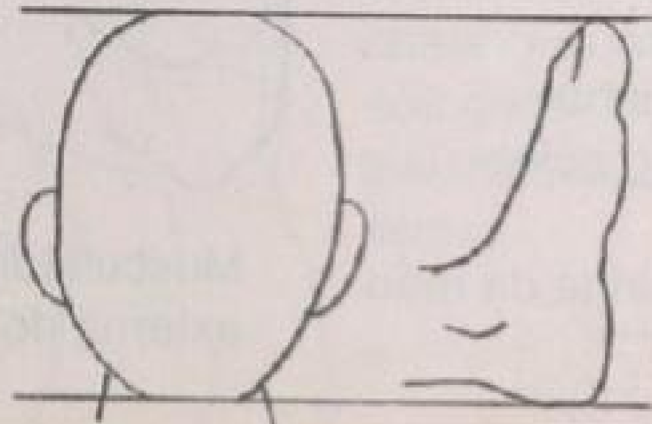
Para retratar o pé, utilizamos um sistema de blocos, similar àquele estudado para o resto do corpo.



O desenho da sola do pé é conseguido a pa de uma forma similar à da sola de um sapa







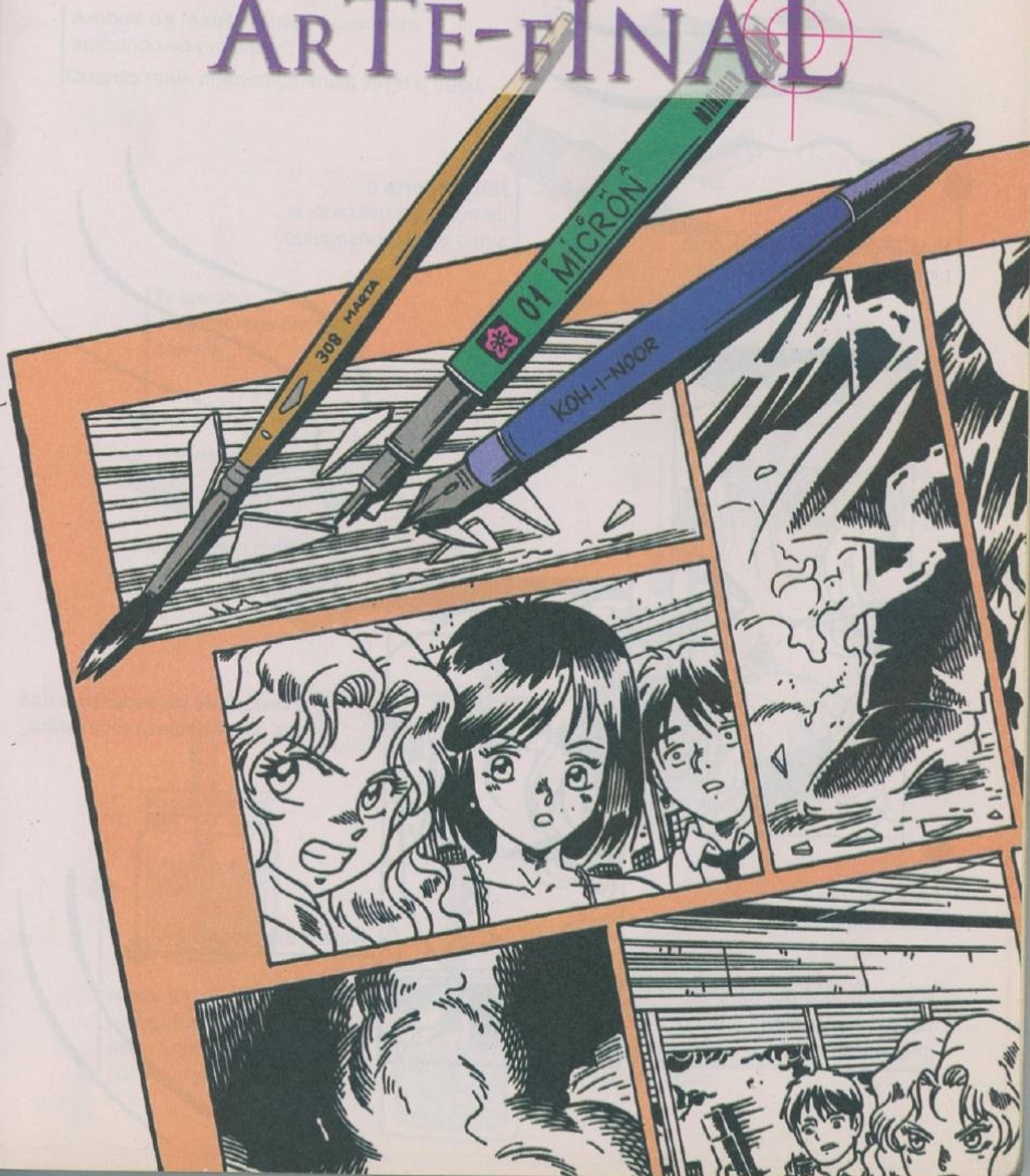
O comprimento do pé é o mesmo que o da cabeça.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

uido a pa
um sapa

pé é o
beça.

Iniciação à Arte-final



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegid

Espessura do Traço



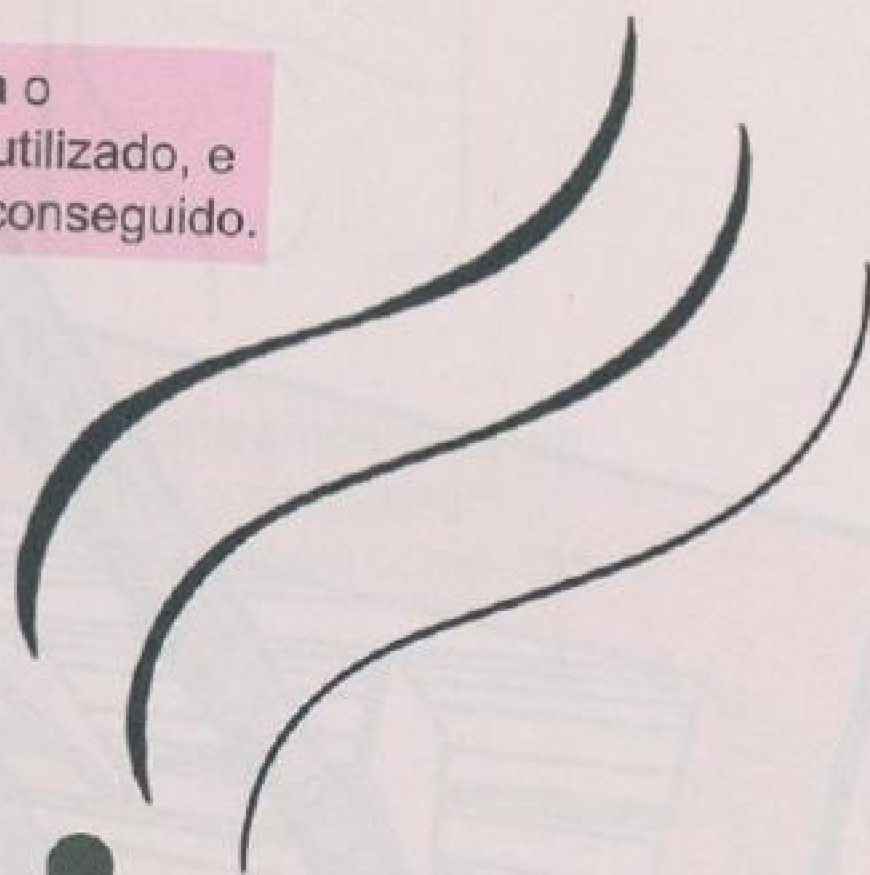
TRAÇO

A eficiência da arte-final depende da espessura do traço



Veja esses traços feitos com pincel e tente reproduzi-los.

Não importa o instrumento utilizado, e sim o efeito conseguido.



Tente o mesmo com uma pena.



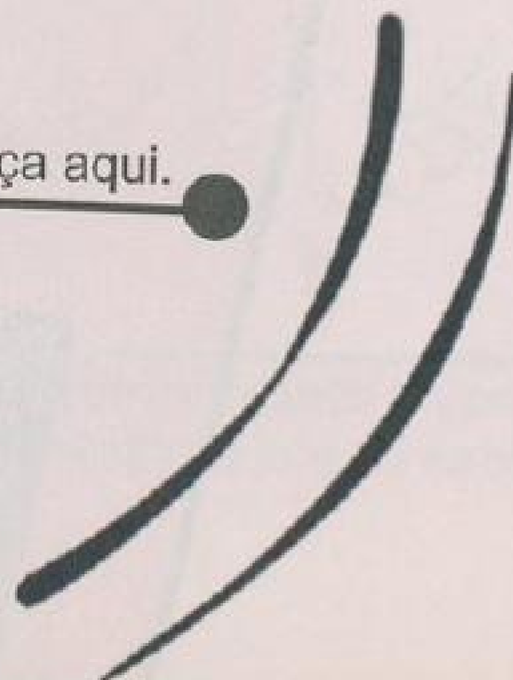
Aqui, o mesmo desenho a lápis...



É a variedade na espessura das linhas que embeleza o desenho.

E arte-finalizado, para se ver como o personagem ganha volume.

Note a diferença aqui.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

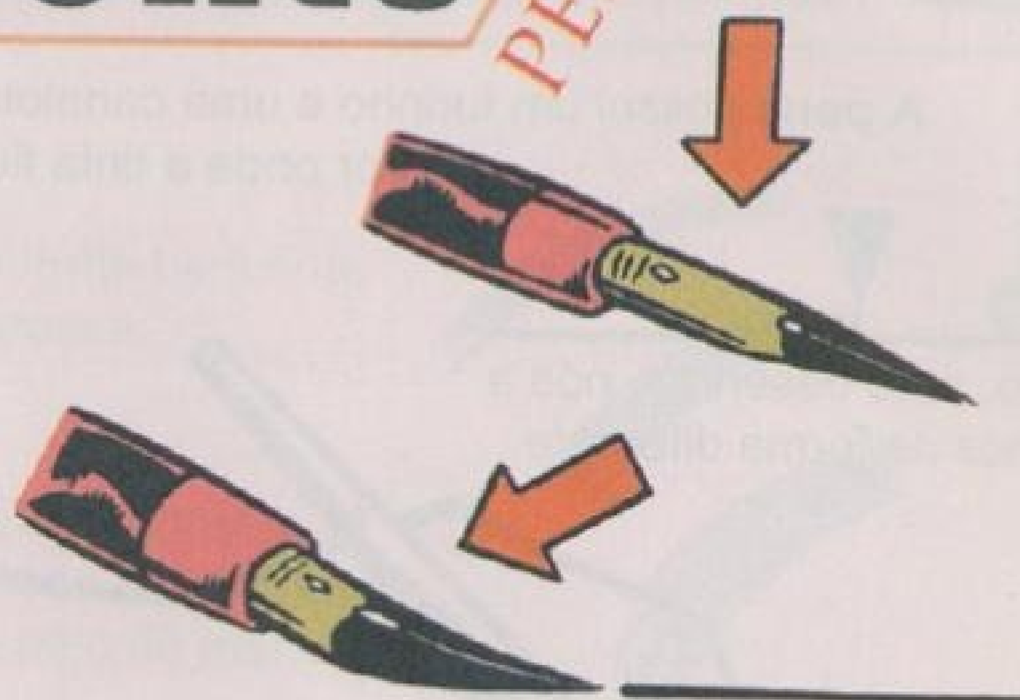
ra do traço.

Pena e Pincel: Funcionamento

PENA E PINCEL

Ambos os instrumentos funcionam aplicando-se pressão.

Quanto mais apertamos, mais largo o traço.



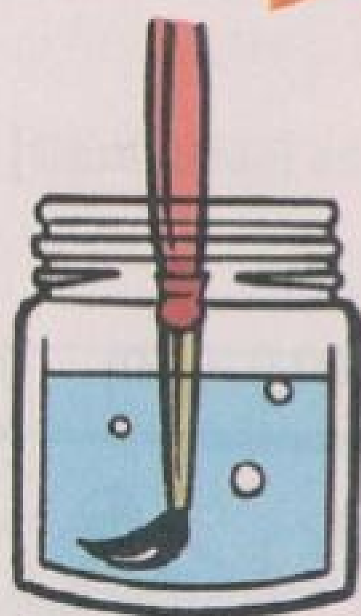
Teste seus instrumentos em folhas à parte.



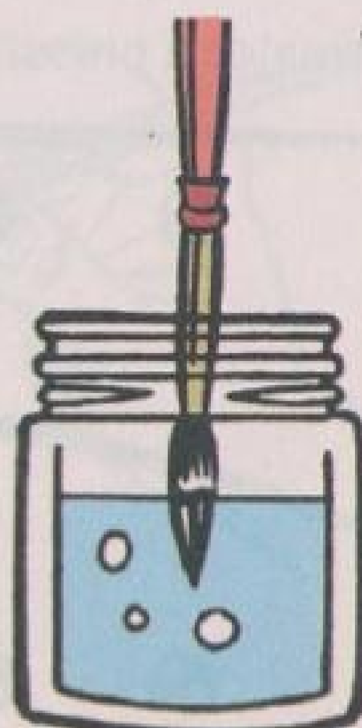
Um vidro com água e pano limpo são necessários para se limpar o execesso de tinta.



Seus instrumentos terão vida mais longa se cuidar bem deles.



Nada de mergulhar o pincel até o final do pote, por exemplo.

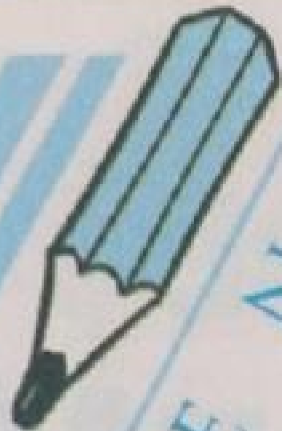


O mesmo vale para a pena. Veja aqui.

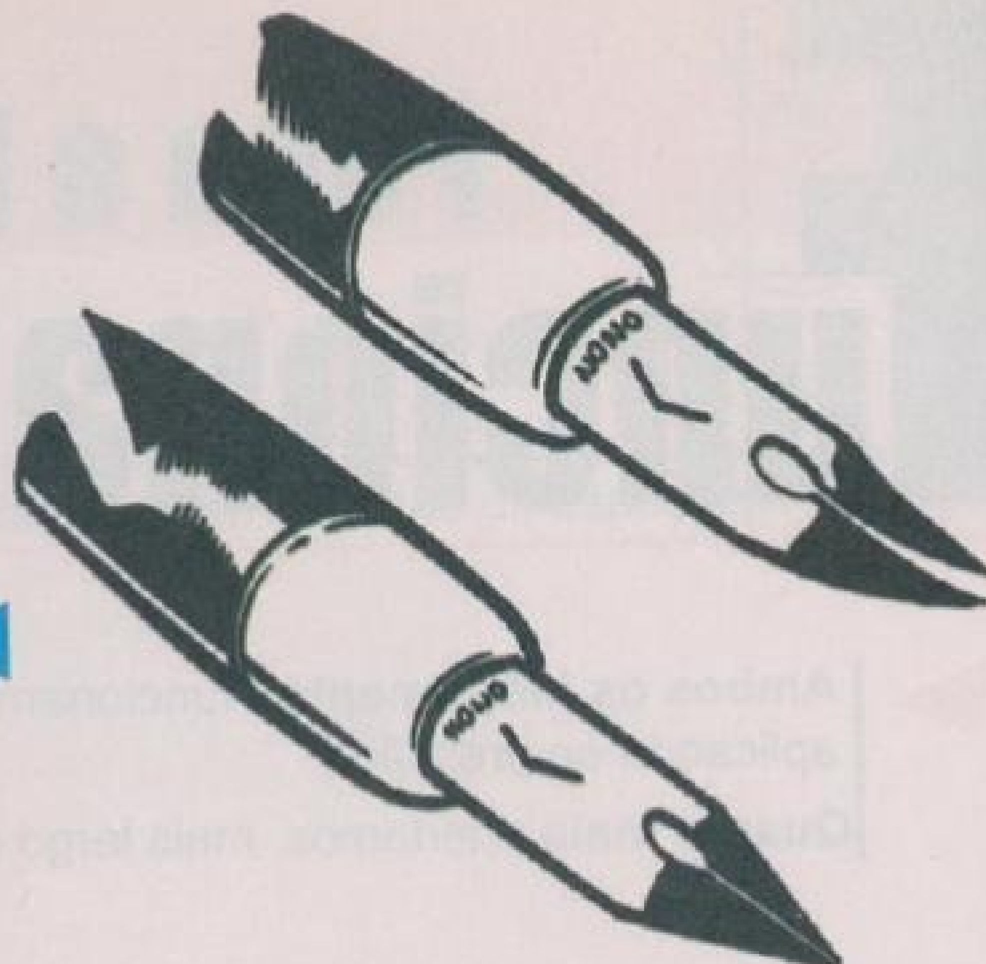
Isso evita que muita tinta se estrague.

das
nho.

Usando a Pena

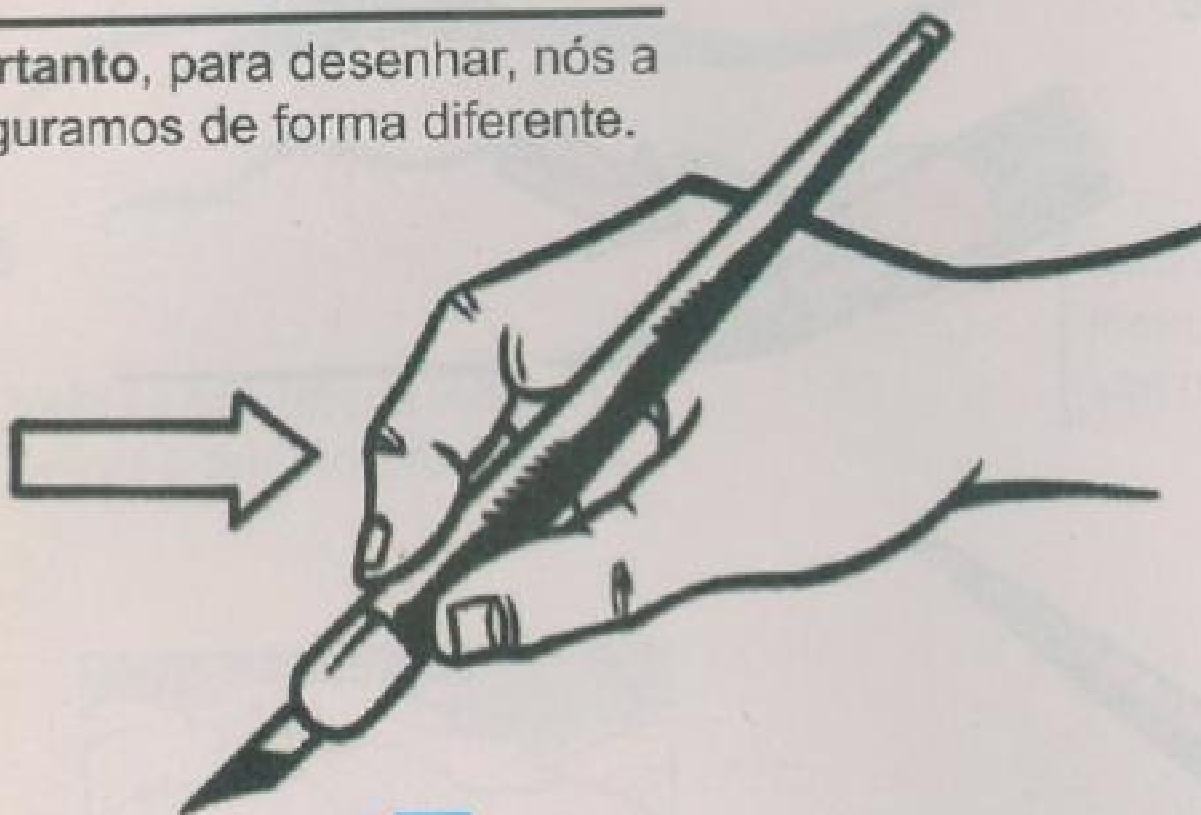


PENA



A pena possui um furinho e uma canaleta, por onde a tinta flui.

Portanto, para desenhar, nós a seguramos de forma diferente.

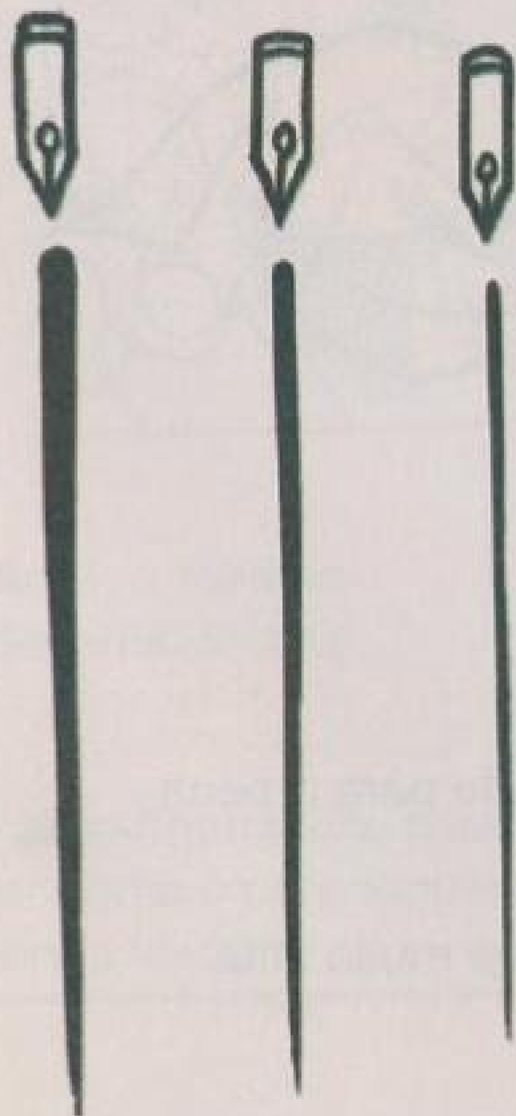


Não utilize a pena assim, como quem escreve.



Segure-a como na ilustração, traçando linhas de baixo para cima.

Reproduza os exemplos abaixo.



Quanto maior a pressão, mais largo o traço.





Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Usando o Pincel



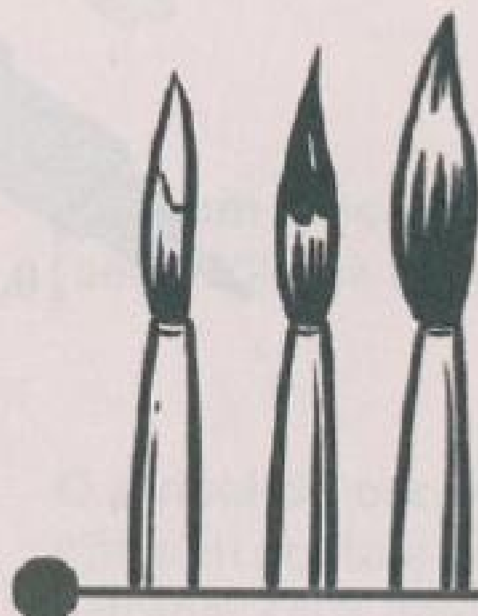
Com o pincel, podemos obter uma variedade infinita de linhas.





Desde uma linha bem fina, até a mais grossa.

Nunca é demais lembrar que aconselhamos o uso de pincéis de pêlo de marta.



Um deles, o Nº 3, para chapados pretos.

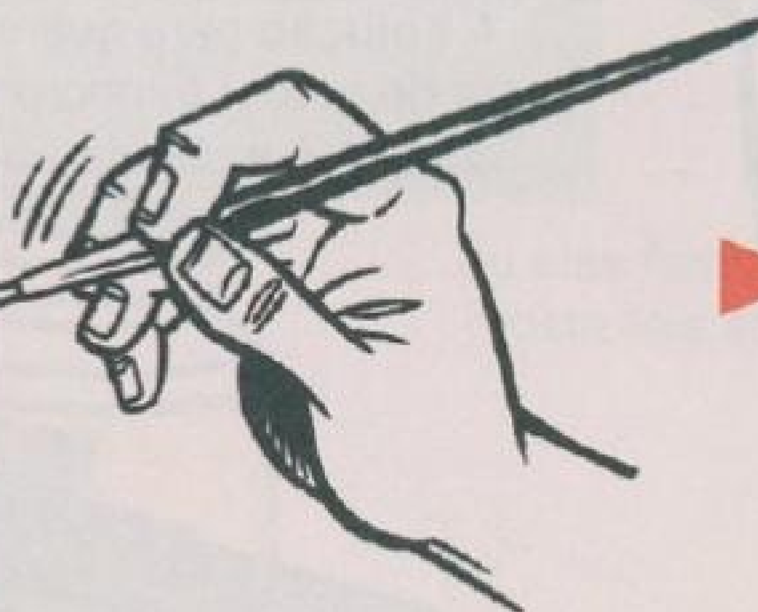
Os outros dois são o Nº 0 (zero), sendo um para o nanquim preto e outro apenas para correções.

E leva um puxão de orelha quem usar o mesmo pincel para as duas coisas.



Capricho é imprescindível.





Preencha grandes áreas de preto depois de fazer os contornos.

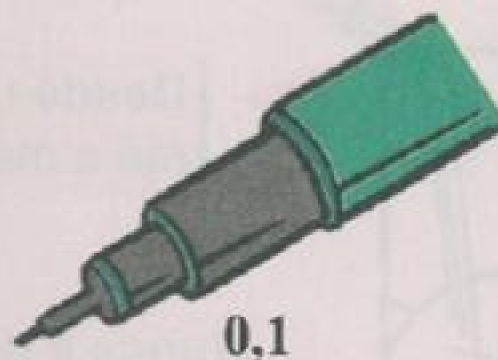
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

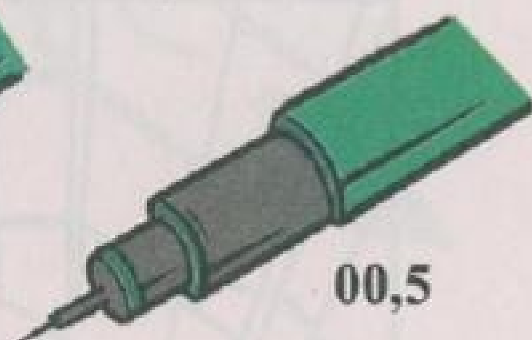
Usando Canetas



CANETAS

Canetas descartáveis do tipo nanquim
são cada vez mais comuns

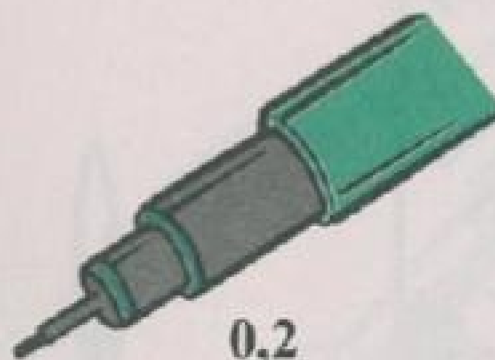


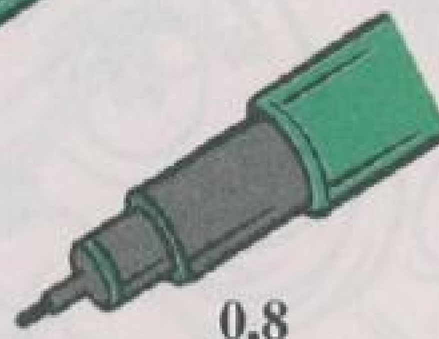




Esta ilustração foi feita com as canetas indicadas aqui.

O objetivo é utilizá-las para imitar o traço da pena e do pincel.





Trace a espessura desejada.

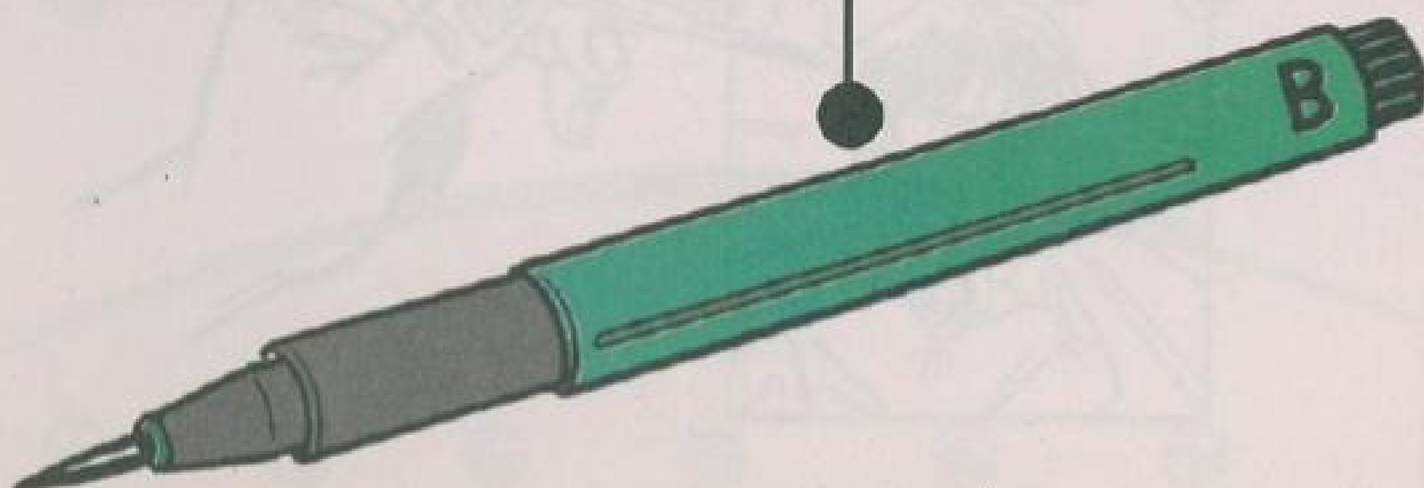


Em seguida, preencha de preto, finalizando suas linhas.

Tente reproduzir o exercício acima.

A solução para quem não gosta de perder tempo preenchendo é a caneta abaixo.

Ela tem uma ponta parecida com um pincel, o que facilita em muito o trabalho a ser executado.



ipo nanquim
ais comuns.

5

ar

cha de
as

ta
pincel,
muito o
ecutado.

Retocando

RETOCANDO

Com tantos materiais à disposição, não há porque ter medo de errar.

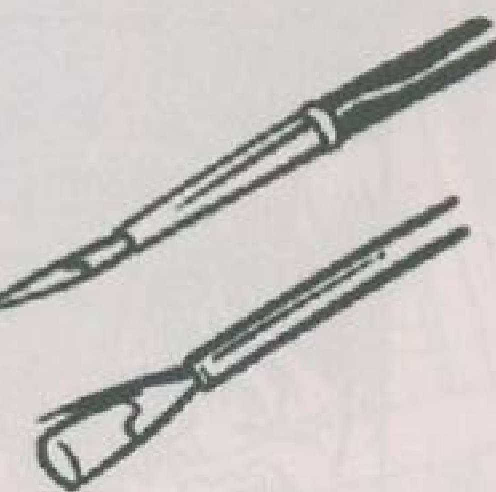


Corretivos à base de água e nanquim branco Stadler são boas opções.

Nunca faça uso do pincel que vem com tubinho de corretivo.

Use um pincel Nº 0 (zero), série 308, da marca Tigre.

O pincel do corretivo não tem ponta e pode estragar seus desenhos.



Guache branco...



Uma coisa é importante citar:

Sempre dilua um pouco as tintas corretoras a serem usadas em um recipiente à parte...

... ou elas formarão uma crosta feia ao corrigir.



... o mais recomendado e o seu melhor amigo.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Efeitos com Branco

EFEITOS

Vários efeitos são conseguidos com tinta branca ao invés do nanquim preto



Longe de ser útil apenas para criar um céu estrelado e cenas espaciais...



... o branco pode ser usado para representar flashes de luz...



...ajudar a manter suas rachuras corretas, e até apagá-las um pouco para gerar um efeito.

Cenas como esta, onde o branco interfere no preto, foram feitas com guache.

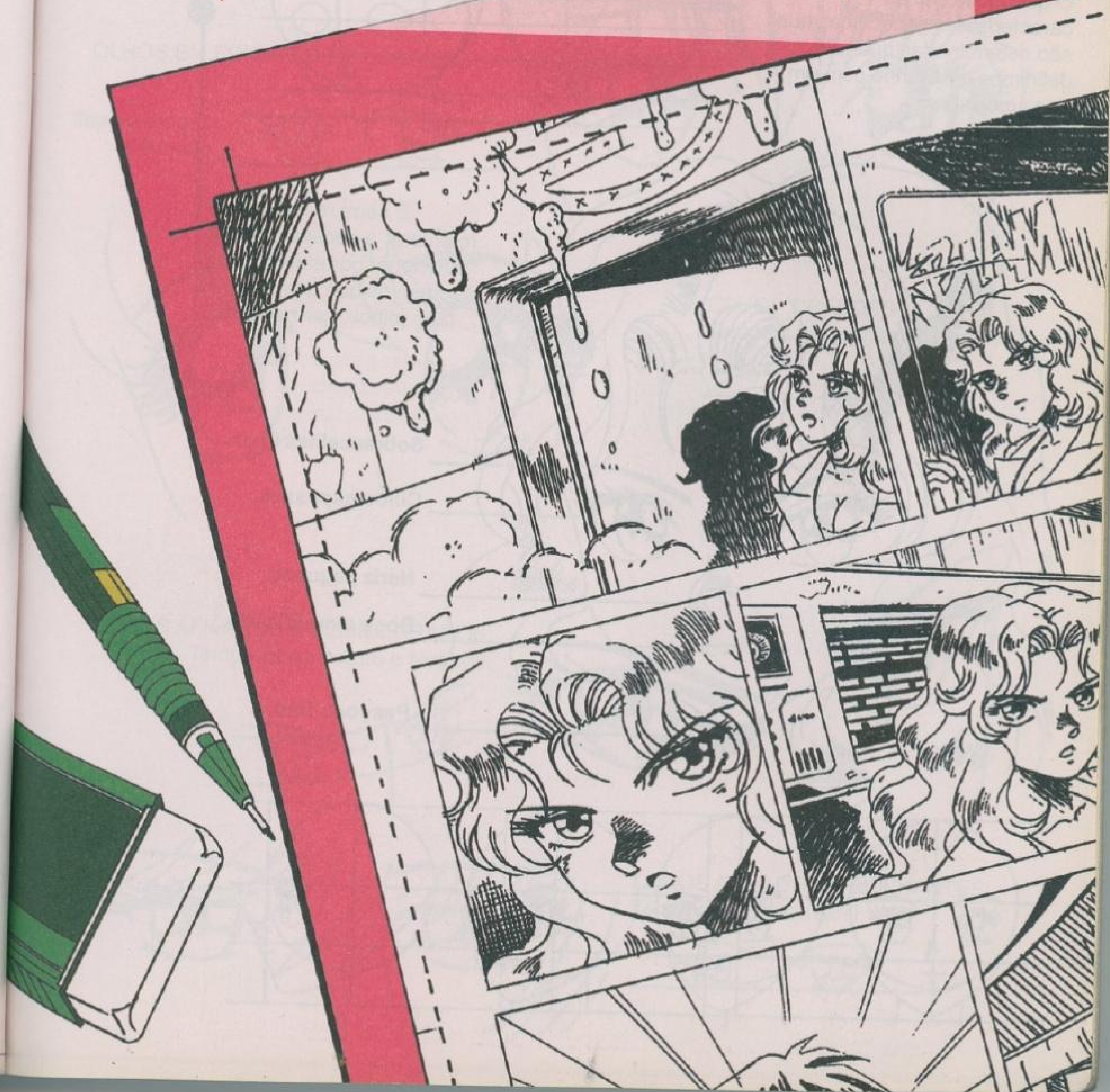


Não há limites para o uso inteligente desses efeitos, apenas a sua imaginação.



"Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

A CABEÇA FEMININA



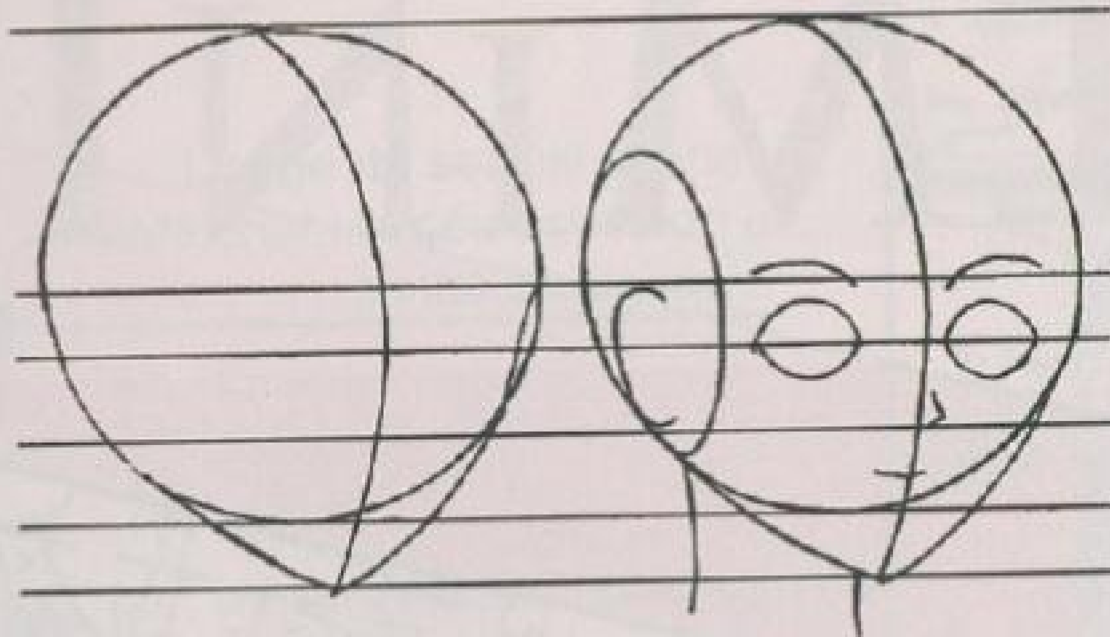
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Construção



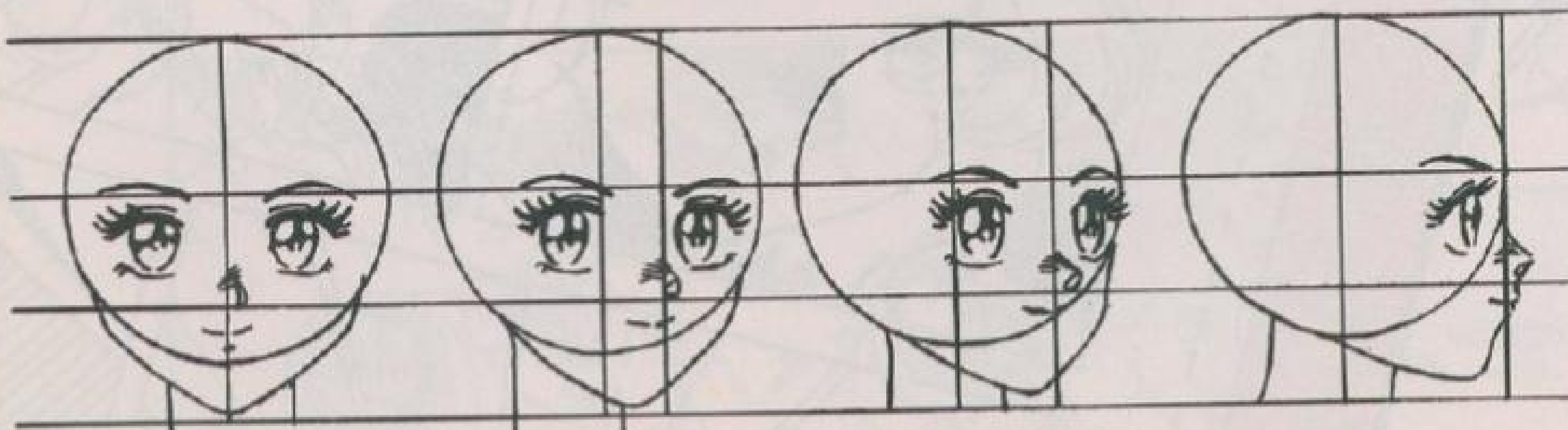
O método de construção de uma cabeça masculina ou feminina é o mesmo.

O que muda são as características específicas que são determinadas quando definimos o desenho com um traço preciso.



É sempre importante relembrar a necessidade de posicionar corretamente os elementos que compõem a face (olhos, nariz e boca).

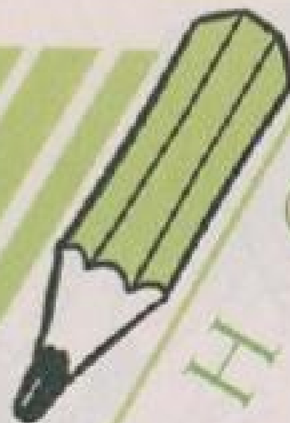




"Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

e construção
ça masculina
é o mesmo.

Olhos femininos



O olho é formado por um globo ocular composto pela pupila e a íris, e pelas pálpebras que se fecham sobre ele como uma janela e onde se situam os cílios.



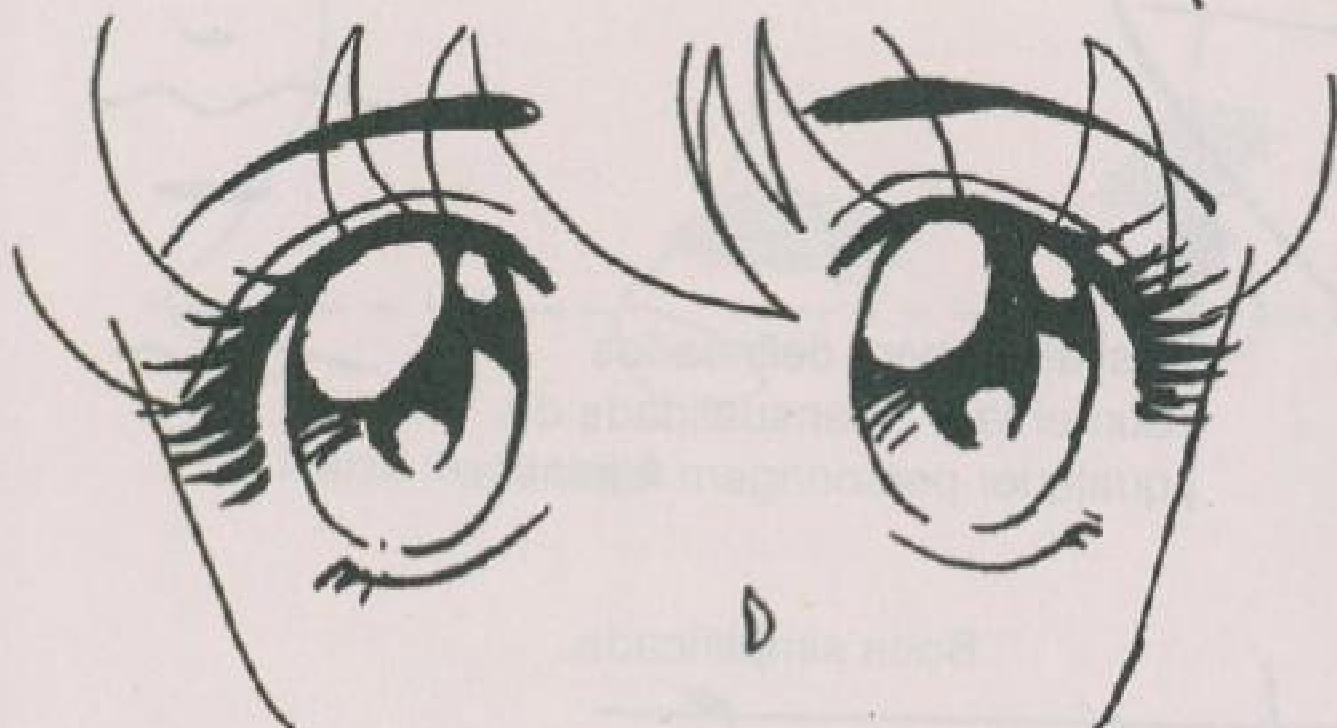
Os olhos são a janela da alma. O modo como os desenharmos definirá não só a emoção como também a personalidade da personagem.

OLHOS EM FORMATO DE LOSANGO:

Temperamento Tristonho.







OLHOS GRANDES:
Temperamento infantil e ingênuo.



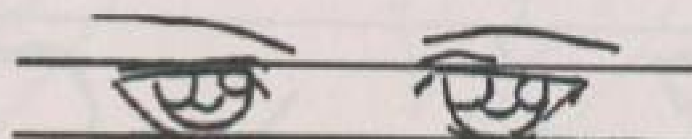
OLHOS AFILADOS E SEMICERRADOS:
Temperamento duro e fechado.







OLHOS AFILADOS E BRILHANTES:
Temperamento sensual.



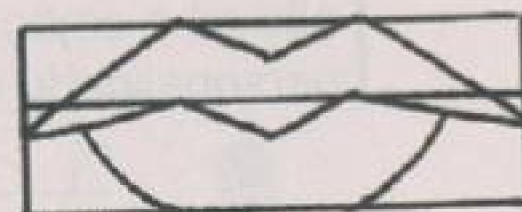
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva

Bocas e lábios



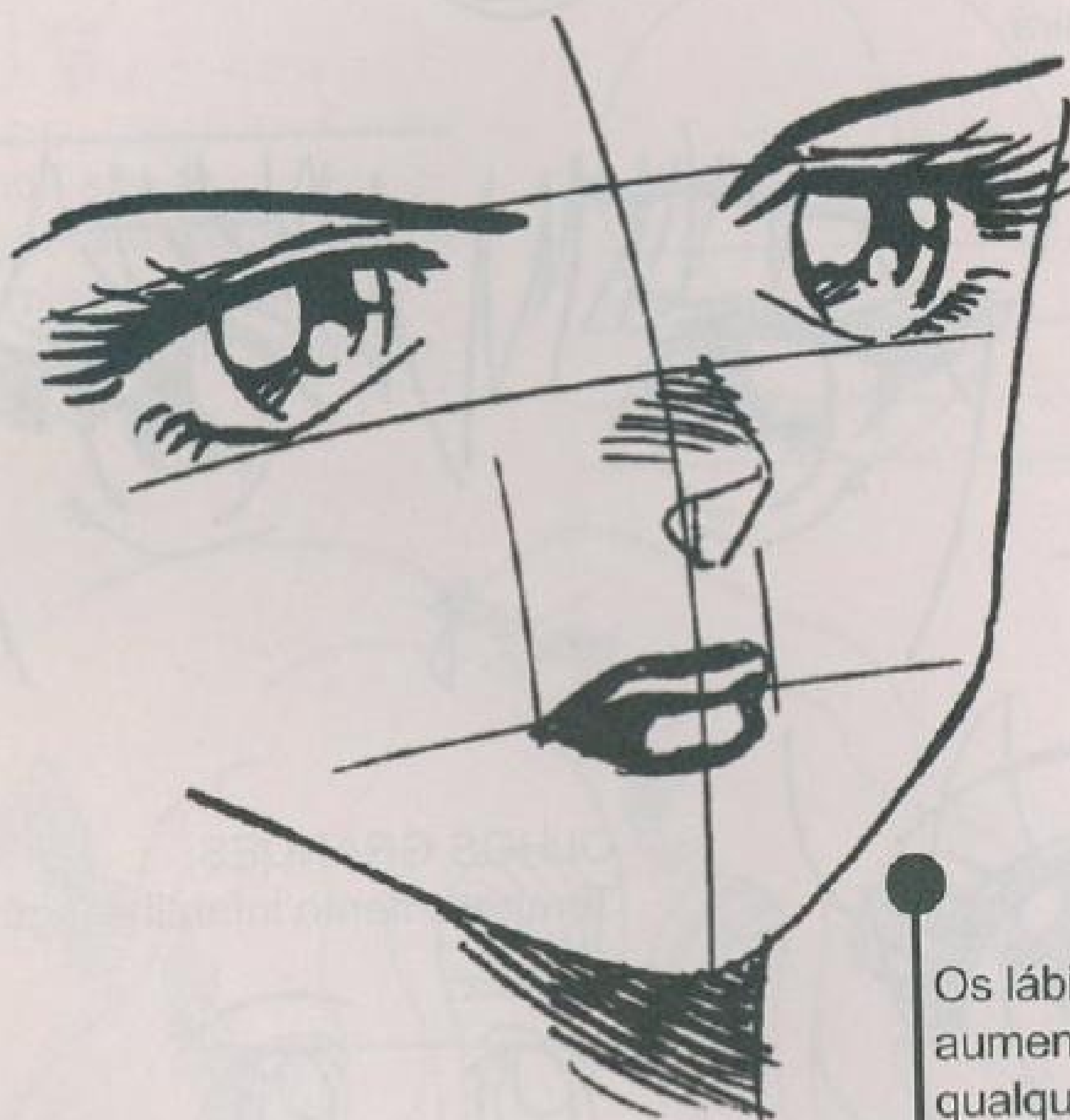
A principal característica do mangá é a economia de linhas na definição da figura humana. Assim, o volume de detalhes a ser utilizado no desenho da boca e dos lábios de qualquer personagem dependerá do efeito que se busca conseguir.

Estilização de lábios e boca.



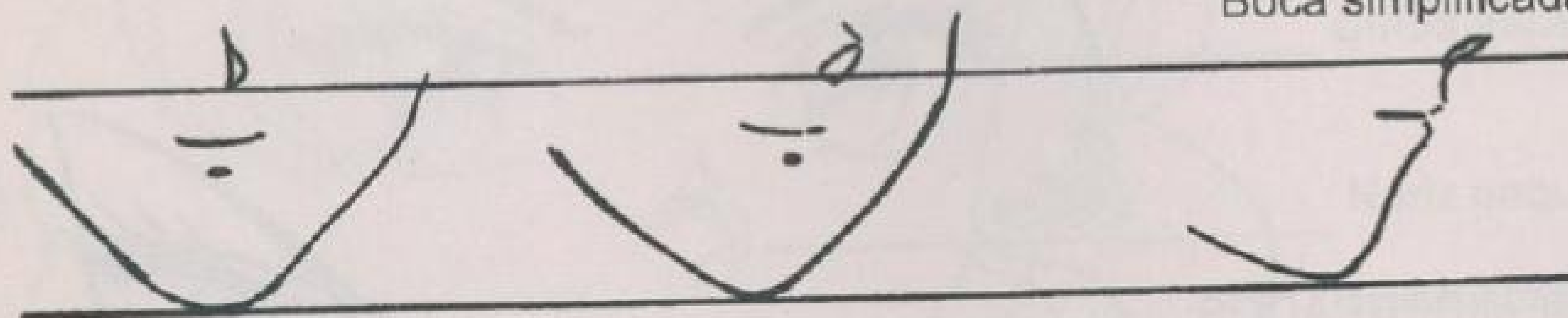




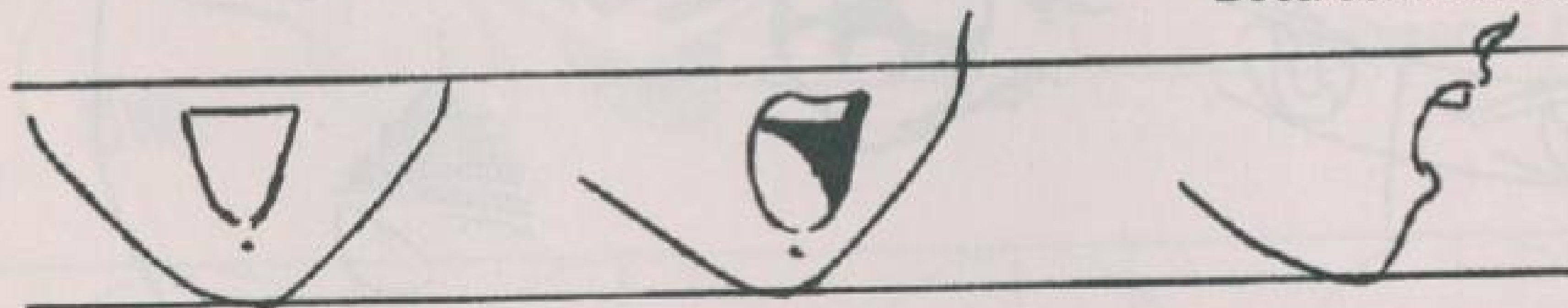


Os lábios bem delineados aumentam a sensualidade de qualquer personagem feminina.

Boca simplificada.

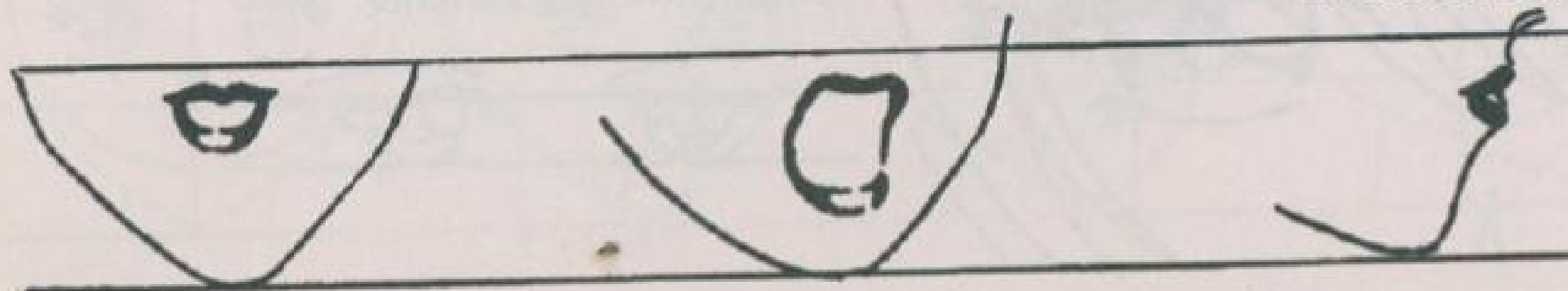


Boca com dentes.



Como regra, o desenho da boca deve realçar a sua delicadeza e simplicidade.

Boca sensual.



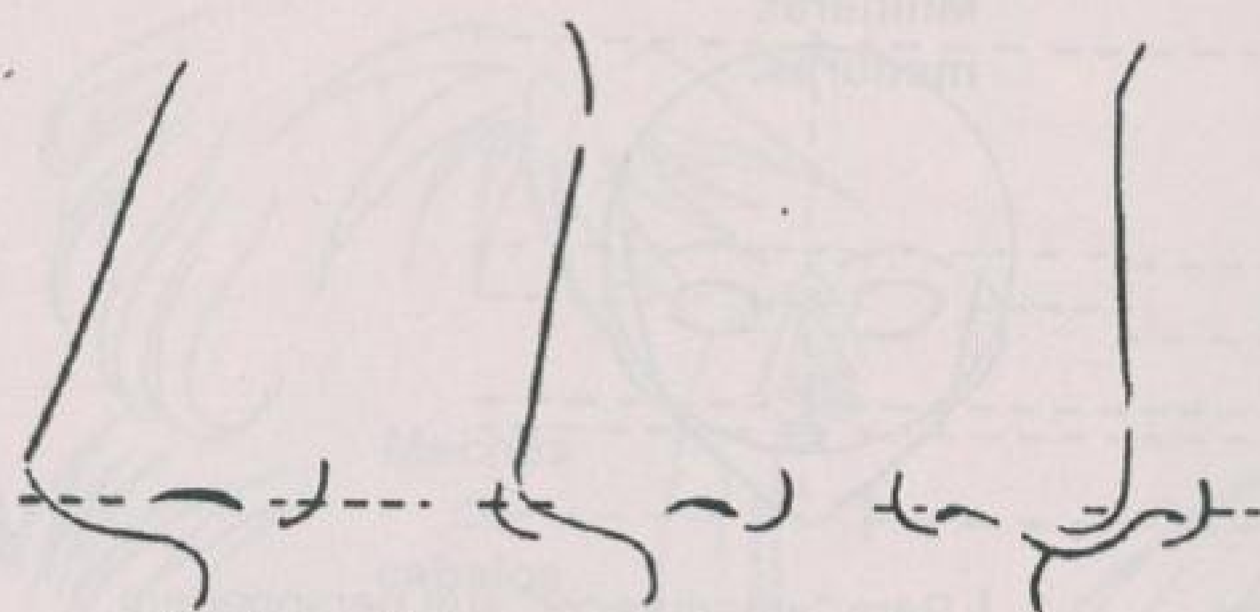
"Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Orelha e nariz



NARIZ

No mangá, o nariz feminino é construído com poucos traços para não comprometer a expressividade dos olhos.



Nariz realista.



Nariz de mangá.

Os traços sobre o nariz devem ser poucos e finos para acentuar o seu caráter arrebitado, sem carregá-lo demais.





Frente.



3/4.



Perfil.

- A orelha não deve destoar do restante do desenho.
- Com o pavilhão auditivo representado de modo bem simplificado, a sua forma é conseguida a partir de um simples oval.

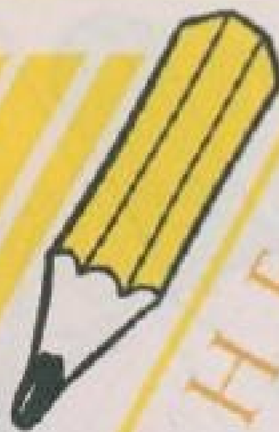




O brinco fica no lóbulo da orelha.

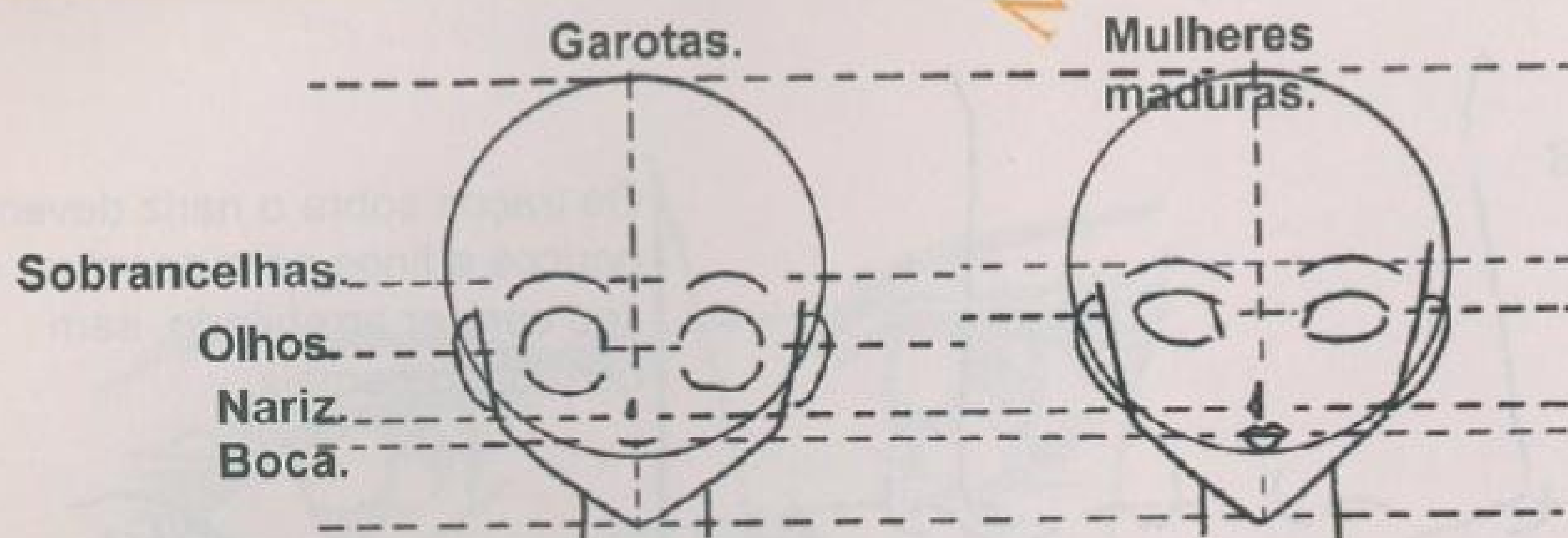
Licenciado para - Claudia

Garotas e mulheres



MULHERES

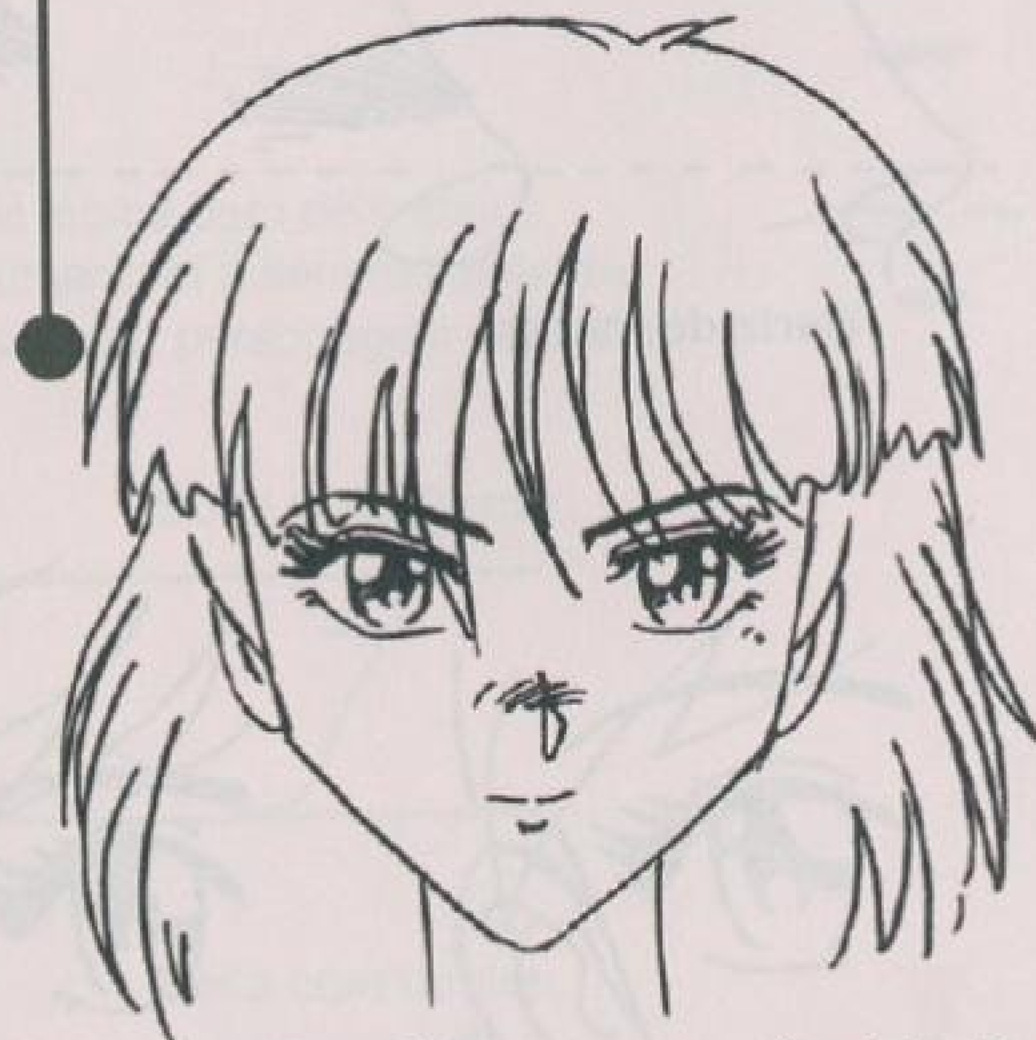
Partindo da mesma construção básica é possível desenhar-se tanto garotas como mulheres maduras





Para "amadurecer" sua personagem, basta desenhá-la com os olhos menores e a face mais afilada.

Contudo, é importante que, mesmo reduzidos, os olhos não percam a sua expressividade.



Delinear a linha do nariz e definir bem os lábios para representar o uso de batom contribui para o envelhecimento da personagem



Ao contrário, utilizar as proporções infantis na face de uma personagem adulta irá rejuvenescê-la.



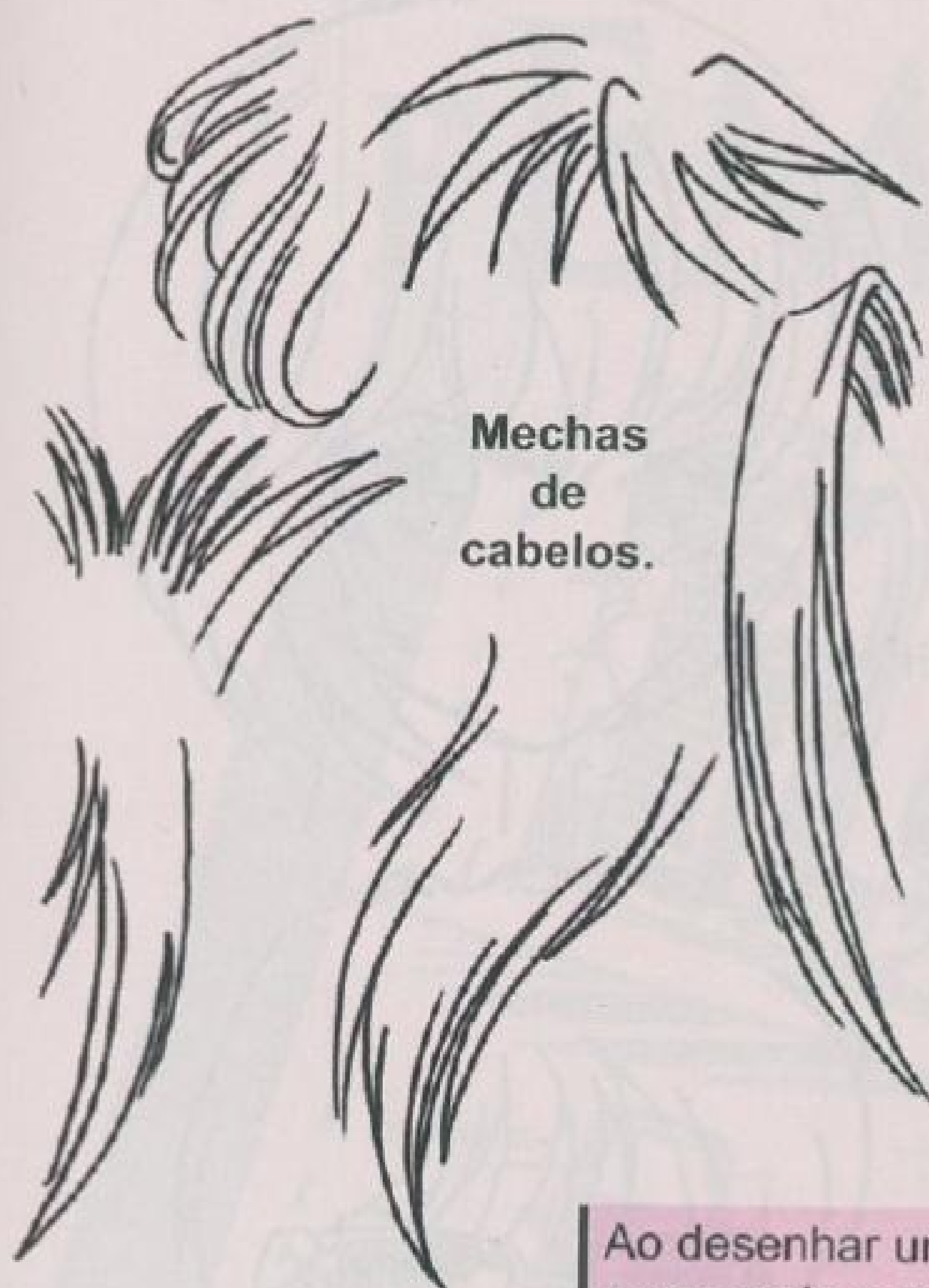
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Cabelo feminino



CABELO

Como na vida real, o cabelo das personagens é formado por mechas que nascem não apenas no topo da cabeça, mas em toda a sua região posterior e lateral.



Mechas de cabelos.



Ao desenhar um penteado, esboce o crânio primeiro e só então acrescente o cabelo, com cuidado para que ele tenha volume.



Cabelos lisos.



Cabelos crespos.

Mesmo cabelos lisos devem ser retratados com um traçado curvo que lhes confira movimento.



Para desenhar cabelos escuros, esboce o penteado e marque as áreas de brilho.

Só então defina as áreas escuras como se desenhasse mecha por mecha, evitando um padrão que torne o desenho monótono.





Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Definindo a Personalidade



PERSONALIDADE

O formato do rosto, bem como dos elementos que compõem a face, e o corte de cabelo, podem criar e realçar a personalidade e o tipo de personagem que se pretende retratar.

Observe cuidadosamente os exemplos abaixo e crie os seus próprios.



Impetuosa.



Enérgica.



Vivaz.



Descolada.



Bondosa.



Fútil.



Frágil.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

rosto, bem
mentos que
e, e o corte
dem criar e
alidade e o
gem que se
de retratar.

ANATOMIA FEMININA



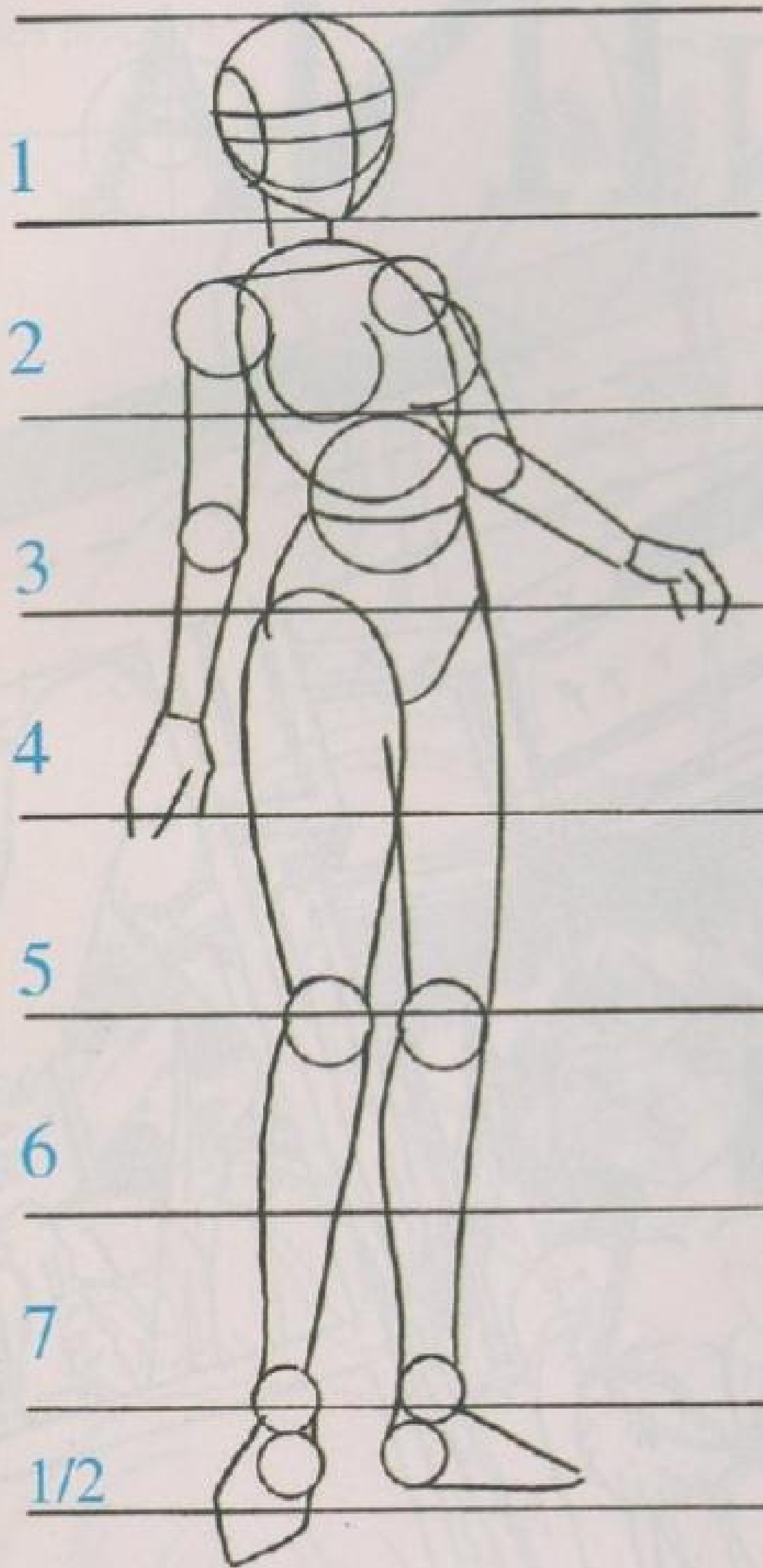
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Construção e Proporções





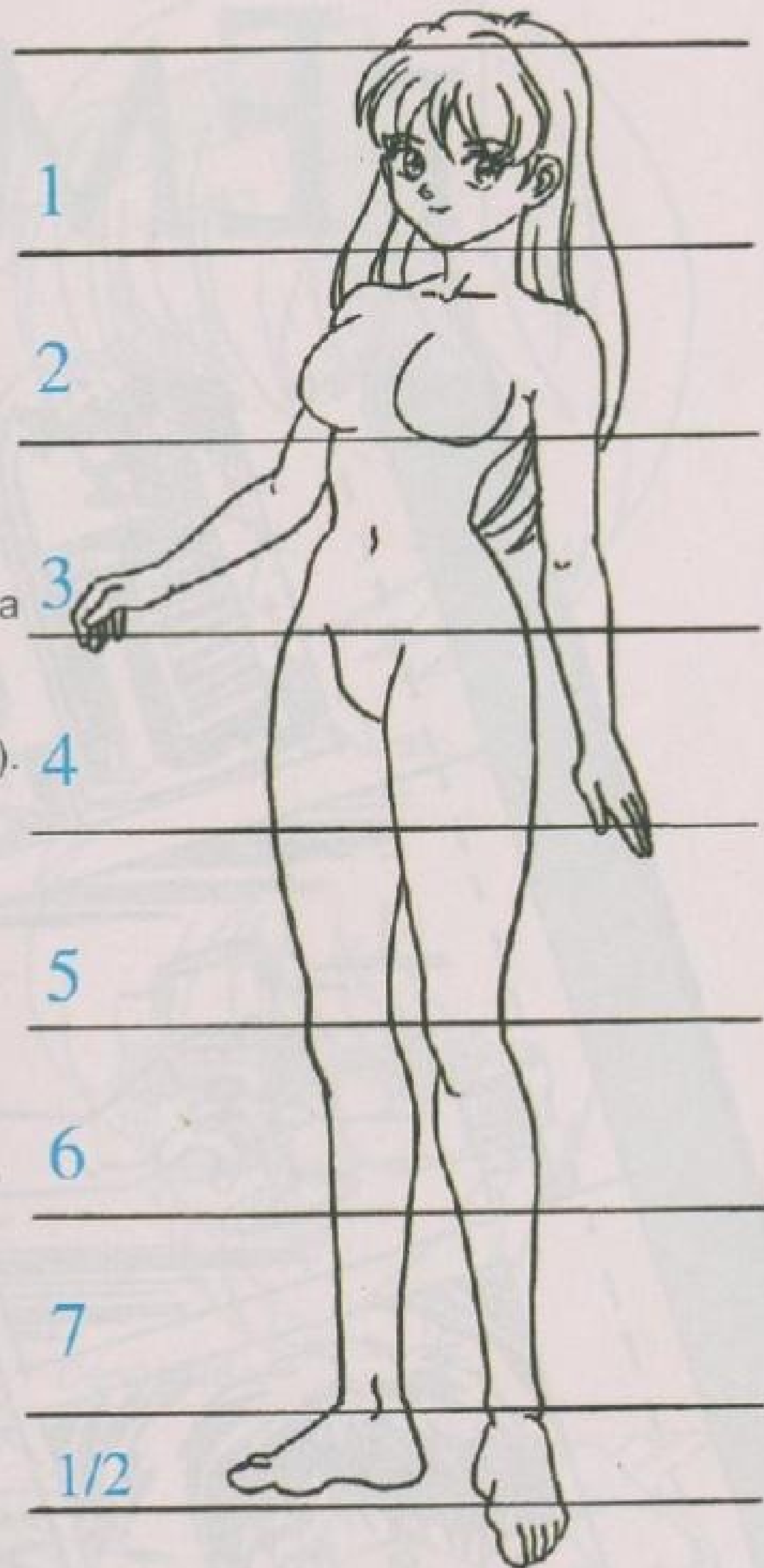
A figura feminina apresenta características próprias a ela



Os seios se posicionam sobre o peitoral.

A cintura se afina na linha do umbigo (duas cabeças e meia).

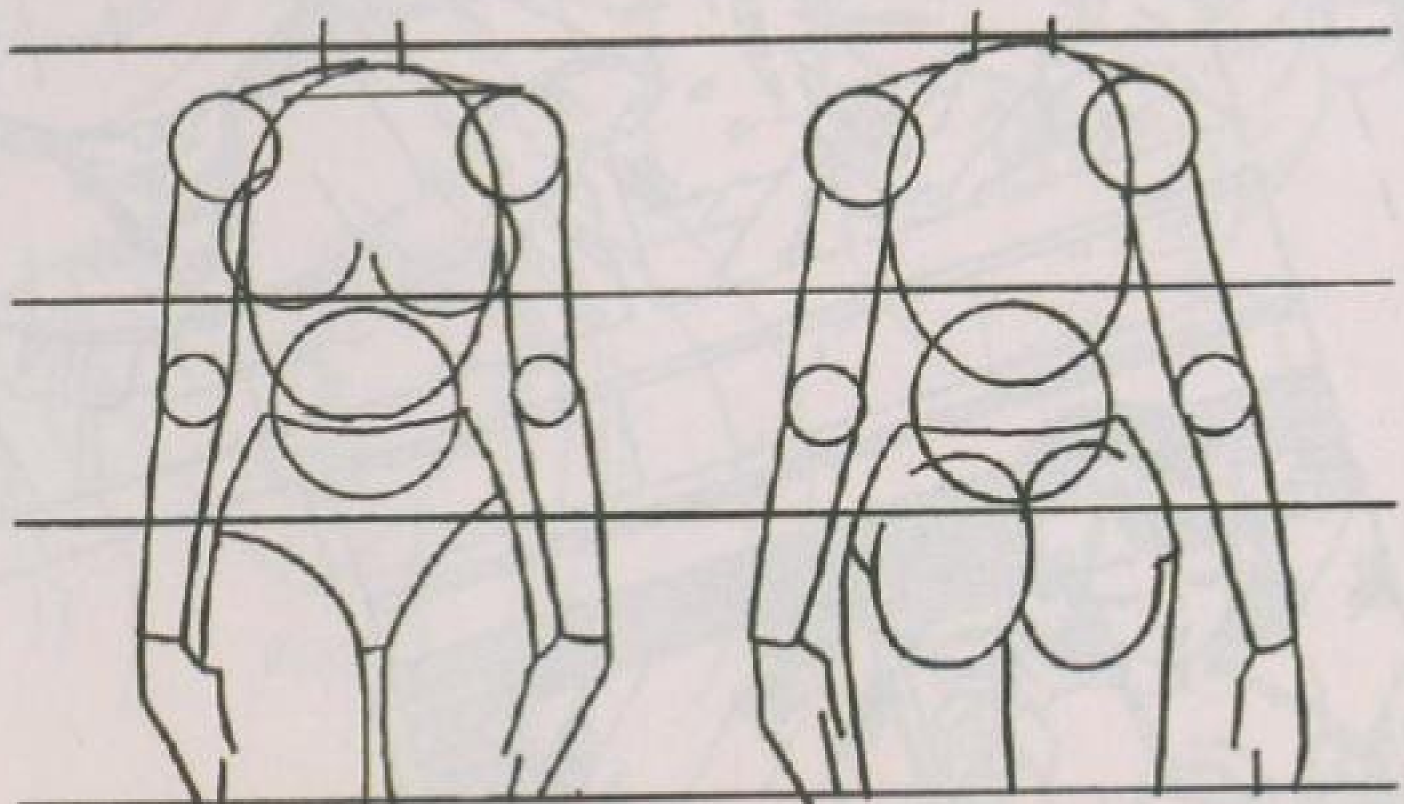
As pernas ocupam metade do tamanho do corpo, podendo ser ainda mais longas quando se busca retratar uma "top model".



É essencial que já na fase de esboço todas as formas sejam arrendondadas.

A figura feminina deve o seu charme à sua suavidade e maciez conseguidas por meio de linhas curvas.

Seios e nádegas evoluem de forma ovais.



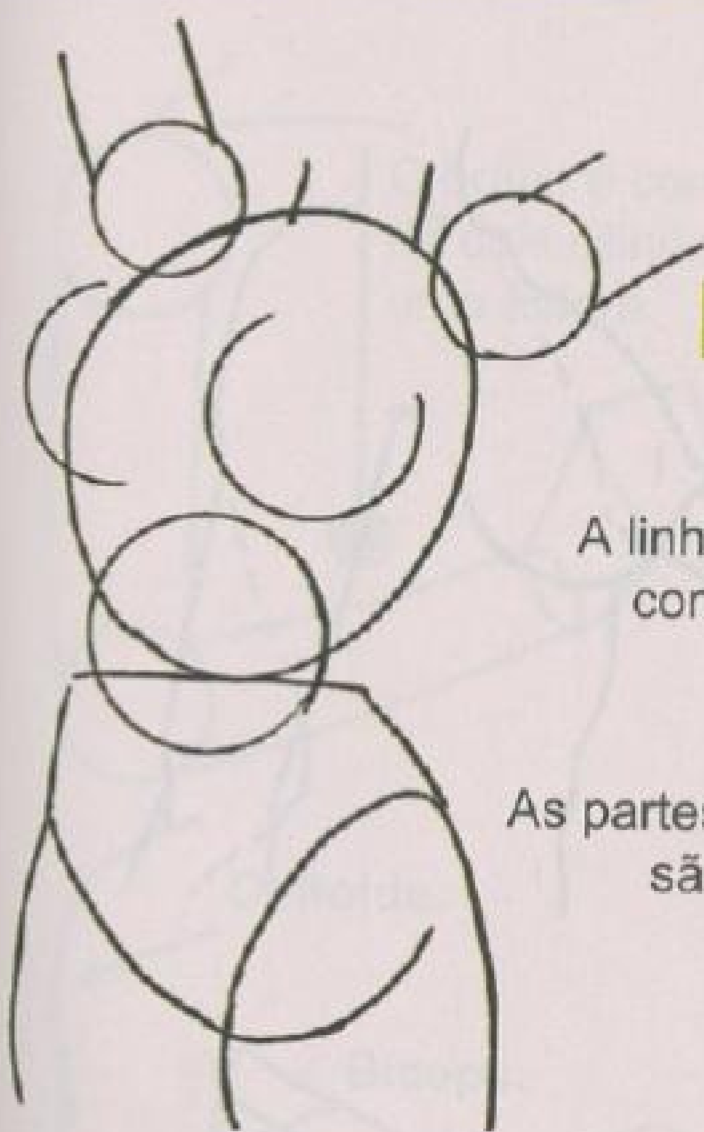
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Tronco feminino



TRONCO

Diferente da figura masculina, a figura feminina possui poucas marcas ósseas e musculares.



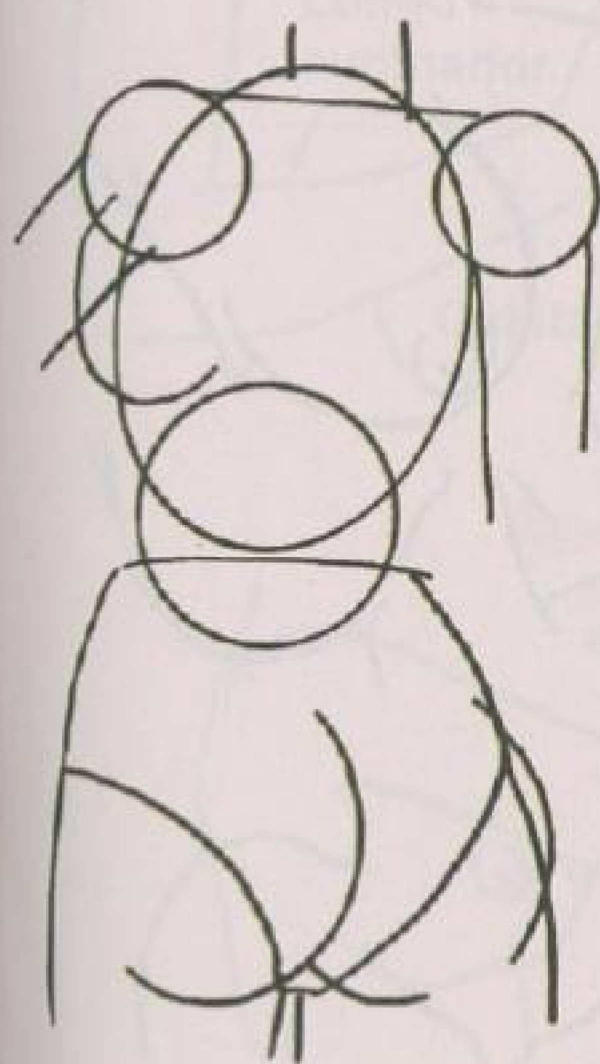
Daí resulta um cuidado redobrado ao retratar as suas formas e os seus movimentos.

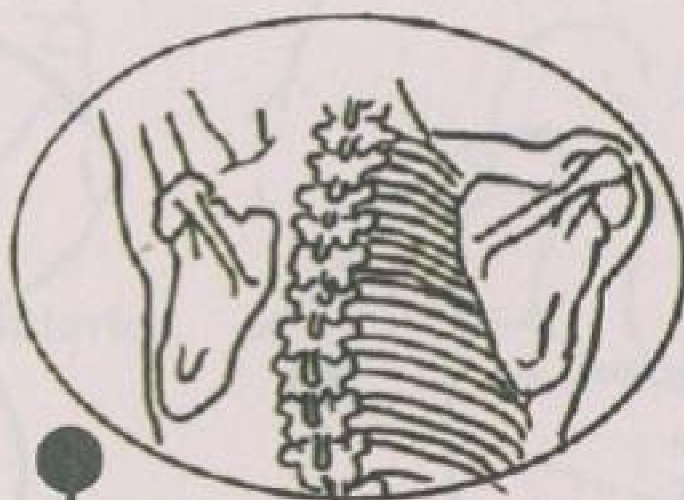


A linha da cintura se ergue com o alongar da figura.

As partes salientes da cintura são os ossos da pélvis.

Ao erguer o braço, a lateral do tronco aparece e os seios se empinam.



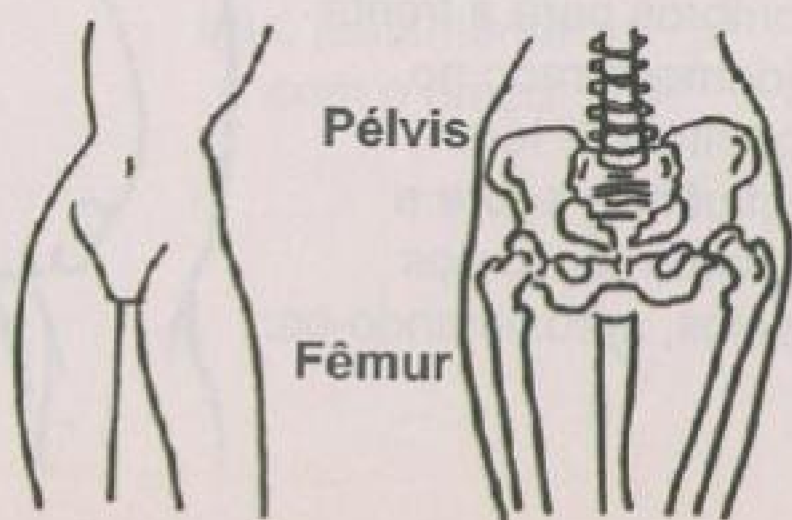


As omoplatas são os ossos protuberantes nas costas e eles se movem juntamente com os braços.

Ao defini-las, no entanto, deve-se apelar para a economia de traços.



A coluna vertebral é representada por um traço interrompido.



O espaço entre as coxas, mesmo quando as pernas estão fechadas, se deve à conformação óssea da pélvis e do fêmur.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Busto



Os seios são partes fundamentais da anatomia feminina.

Eles se formam nas axilas e saltam para além da lateral do tórax.









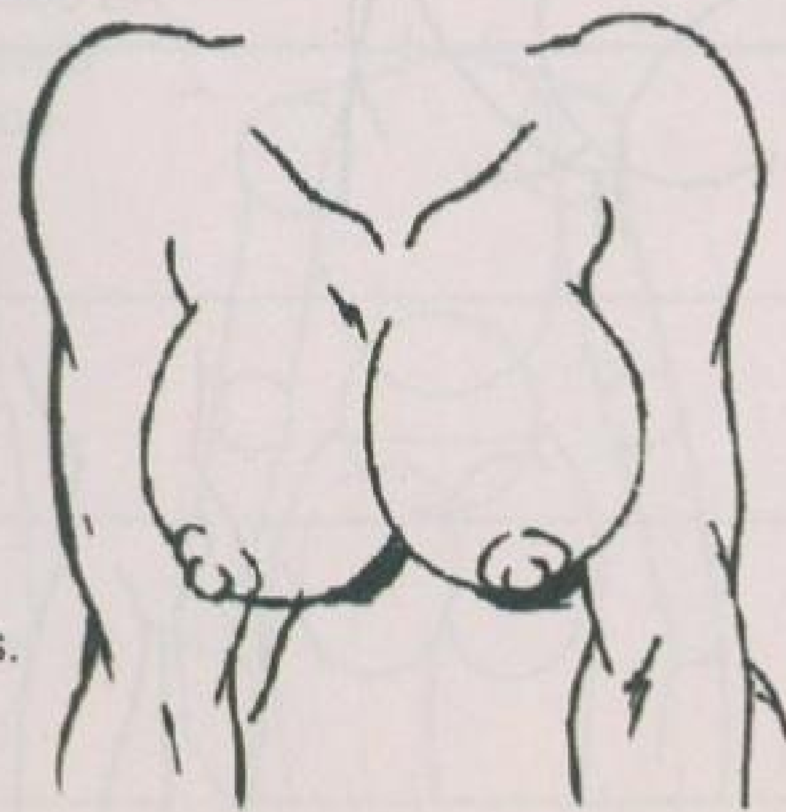


Quanto maiores forem os seios, maior será a ação da gravidade sobre eles.

A direção do movimento dos seios é dada pelos mamilos.



O movimento dos ombros para a frente (demonstrado no capítulo 3) tem influência sobre a conformação dos seios, aproximando-os.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

ɴentais

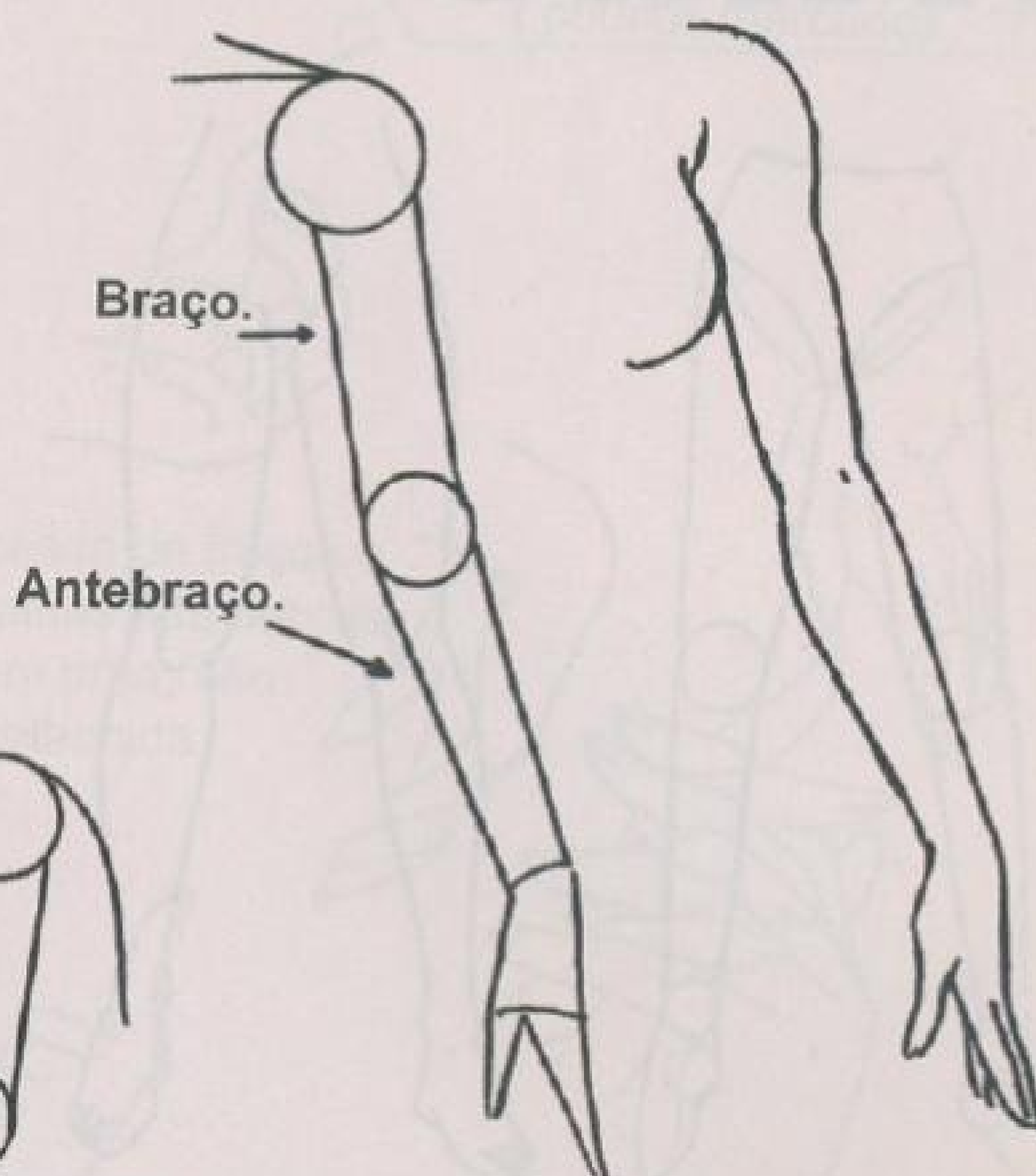
e saltam
x.

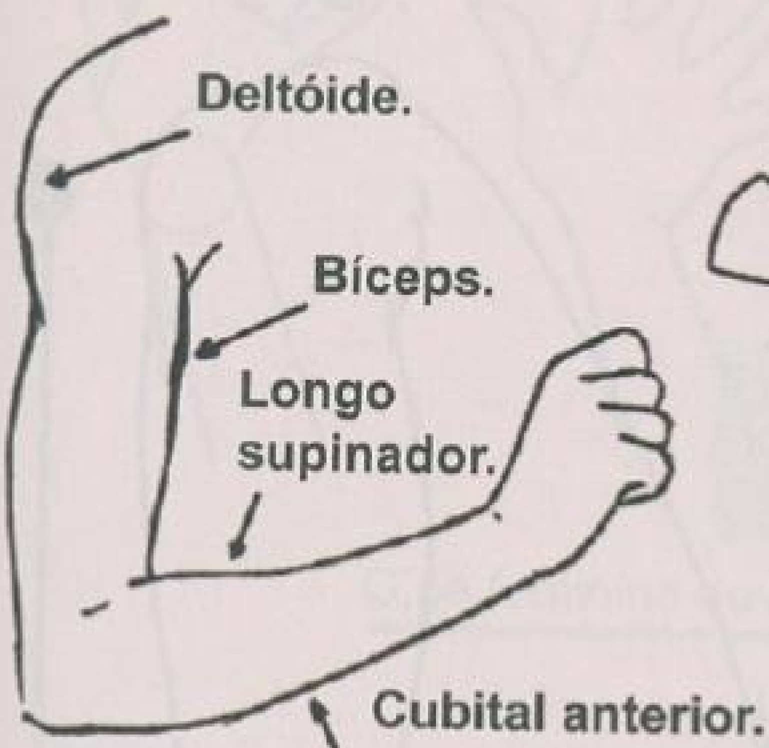
Braço





O braço é construído a partir de dois cilindros unidos por uma esfera.







Ao desenhar poses complexas, é aconselhável esboçar a figura como se ela fosse transparente.

Exemplo de movimento do braço estendendo-se para frente e para trás.





Os seios se projetam para a frente.

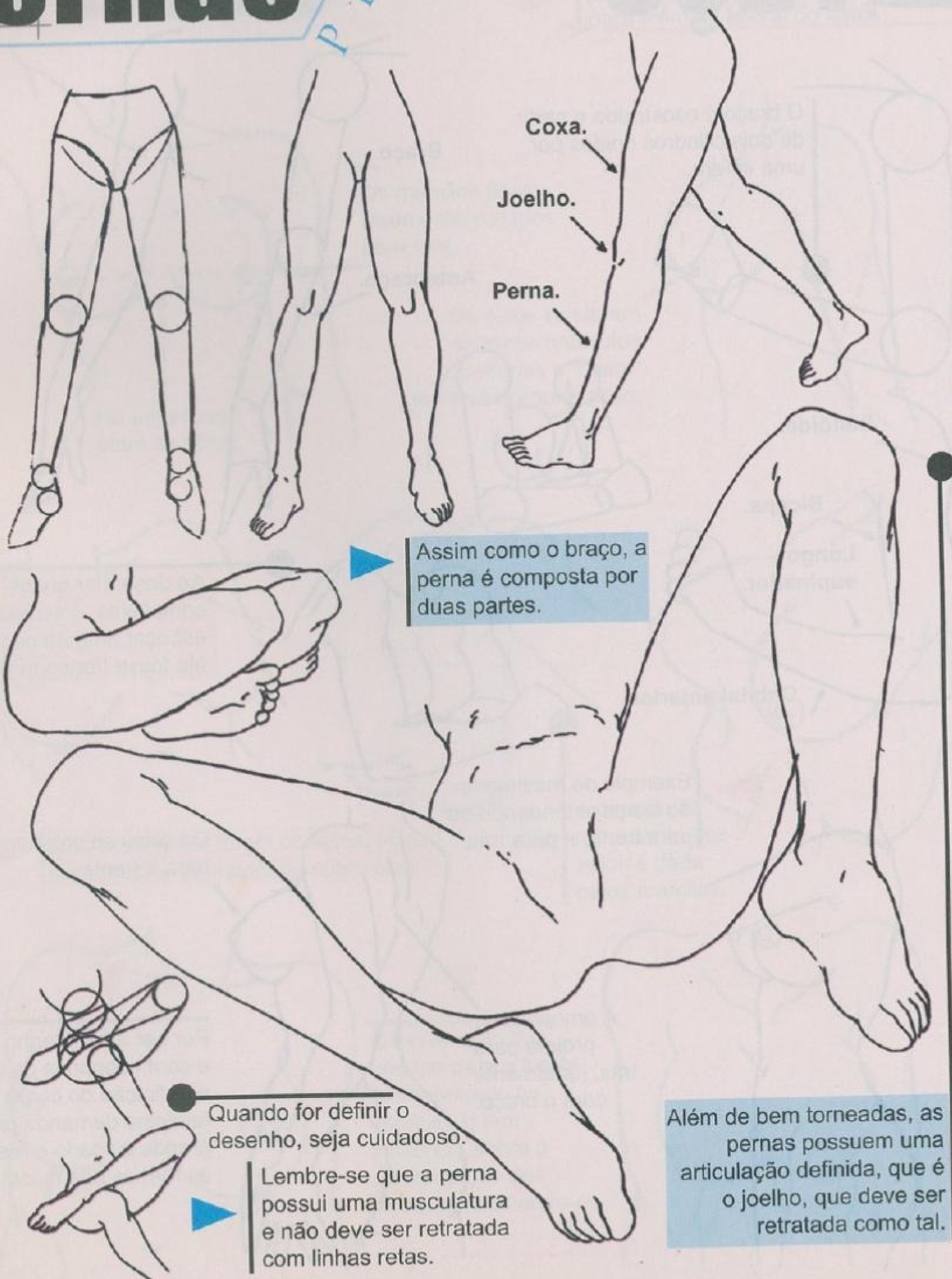
A omoplata se projeta para trás, juntamente com o braço.

Por ser um desenho limpo e com economia de linhas, a definição do corpo feminino demanda um grande cuidado e respeito às formas dos músculos.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva

Pernas





Assim como o braço, a perna é composta por duas partes.

Quando for definir o desenho, seja cuidadoso.

Lembre-se que a perna possui uma musculatura e não deve ser retratada com linhas retas.

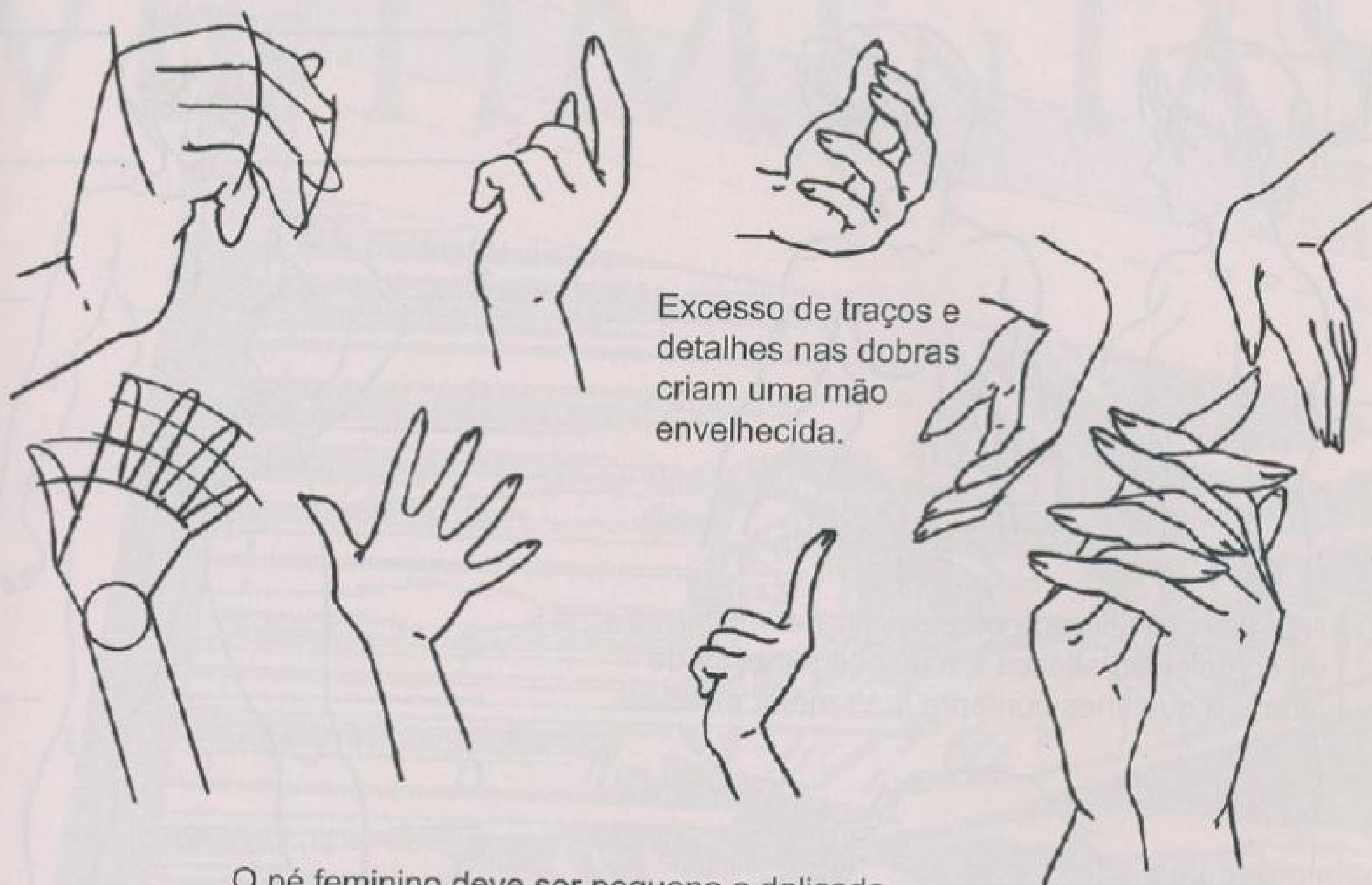
Além de bem torneadas, as pernas possuem uma articulação definida, que é o joelho, que deve ser retratada como tal.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Mãos



As mãos femininas possuem dedos alongados e são definidas com traços suaves e poucos marcados.



Excesso de traços e detalhes nas dobras criam uma mão envelhecida.

O pé feminino deve ser pequeno e delicado.



Seus dedos devem ser afilados e arredondados

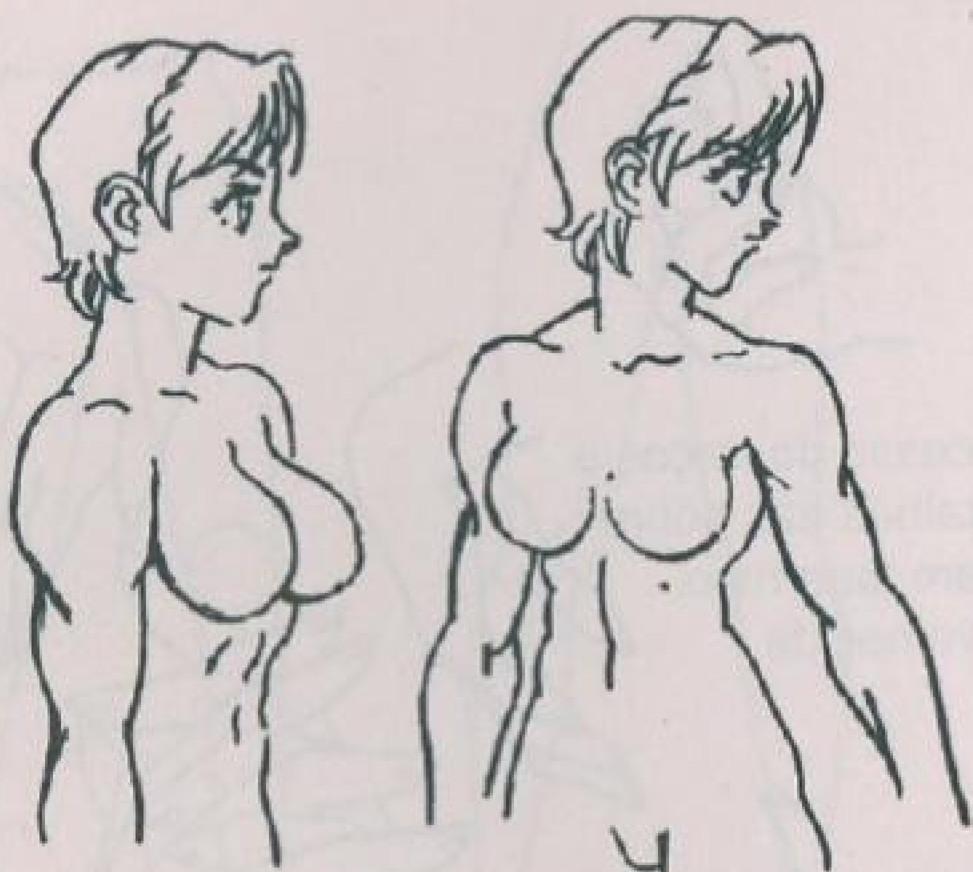
As unhas são apenas sugeridas, sendo até mesmo dispensáveis.

É apenas uma questão de adaptar os sistemas de desenho de mãos e pés, ensinados no capítulo três, às características próprias da figura feminina.

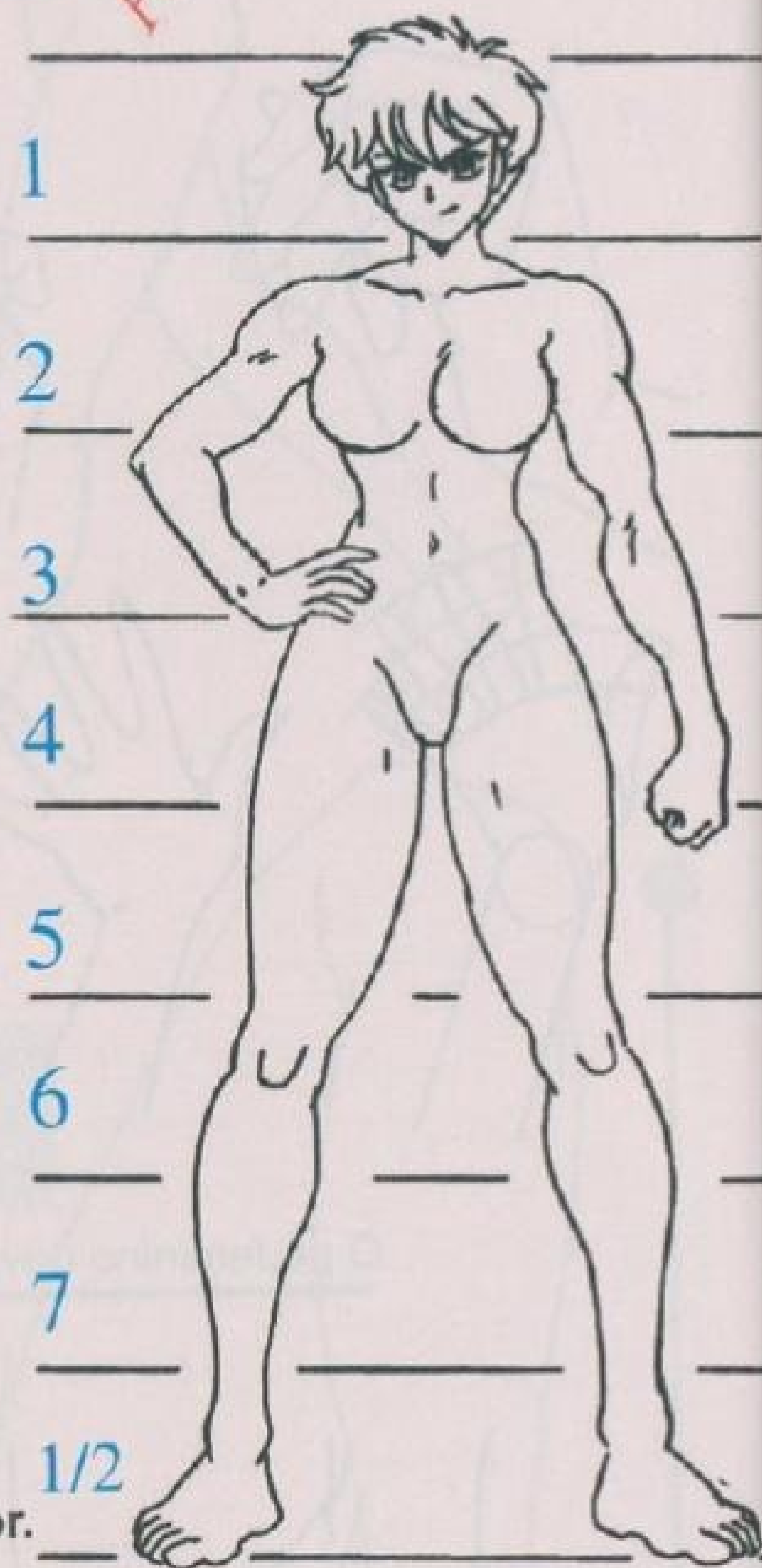
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Compleição atlética

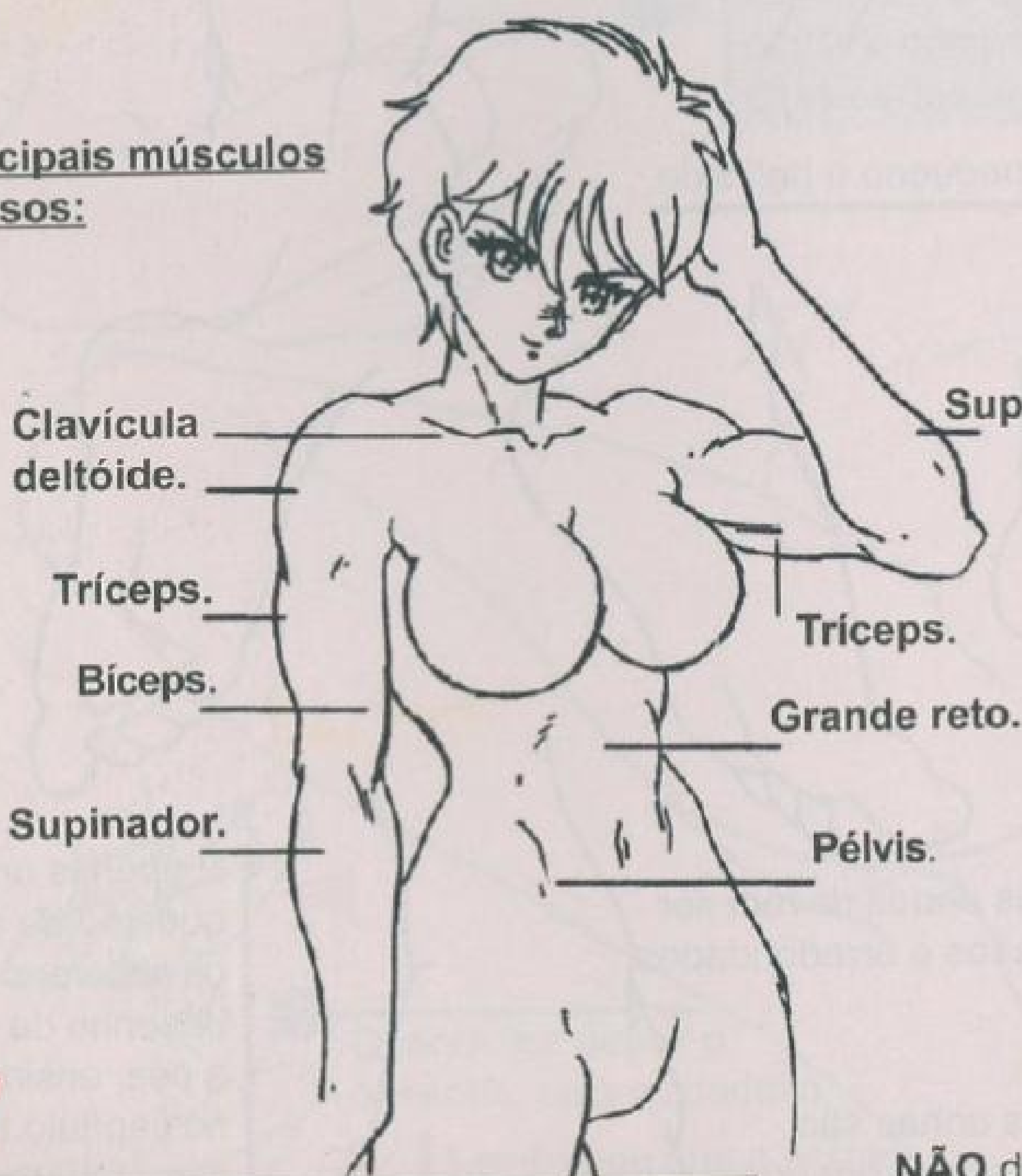




A proporção utilizada para se retratar mulheres de compleição atlética é a de oito cabeças de altura, o que lhes conferirá uma maior estatura.



Principais músculos e ossos:



Cortes de cabelo, radicais ou não, contribuem para o visual da atleta.

Os músculos na figura feminina atlética são pronunciados no contorno, mas deve-se evitar defini-los em excesso para não masculinizá-la.

Atenção: **NÃO** desmarque a musculatura como neste exemplo ao lado.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Tecidos e Vestimentas

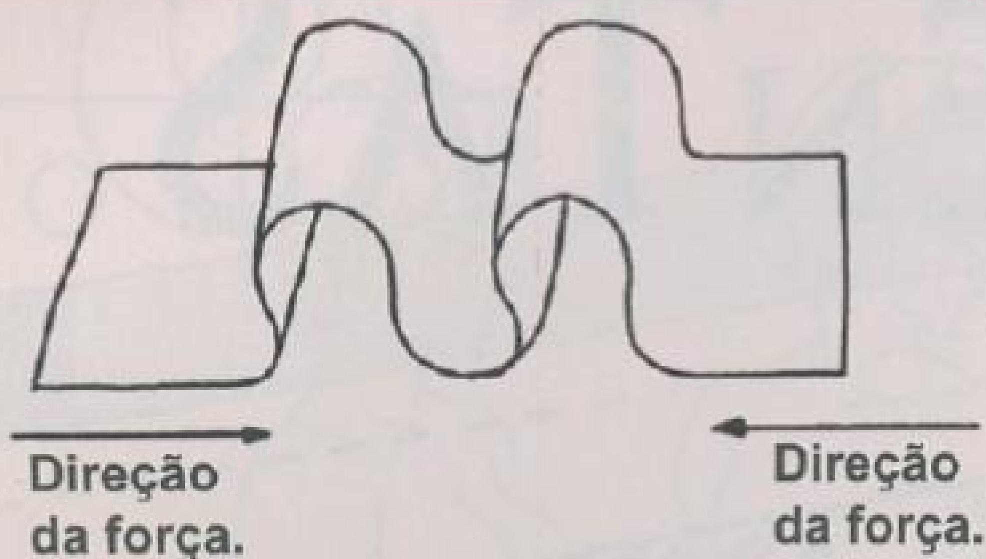


Licenciado para - Claudia Paiva da Silva

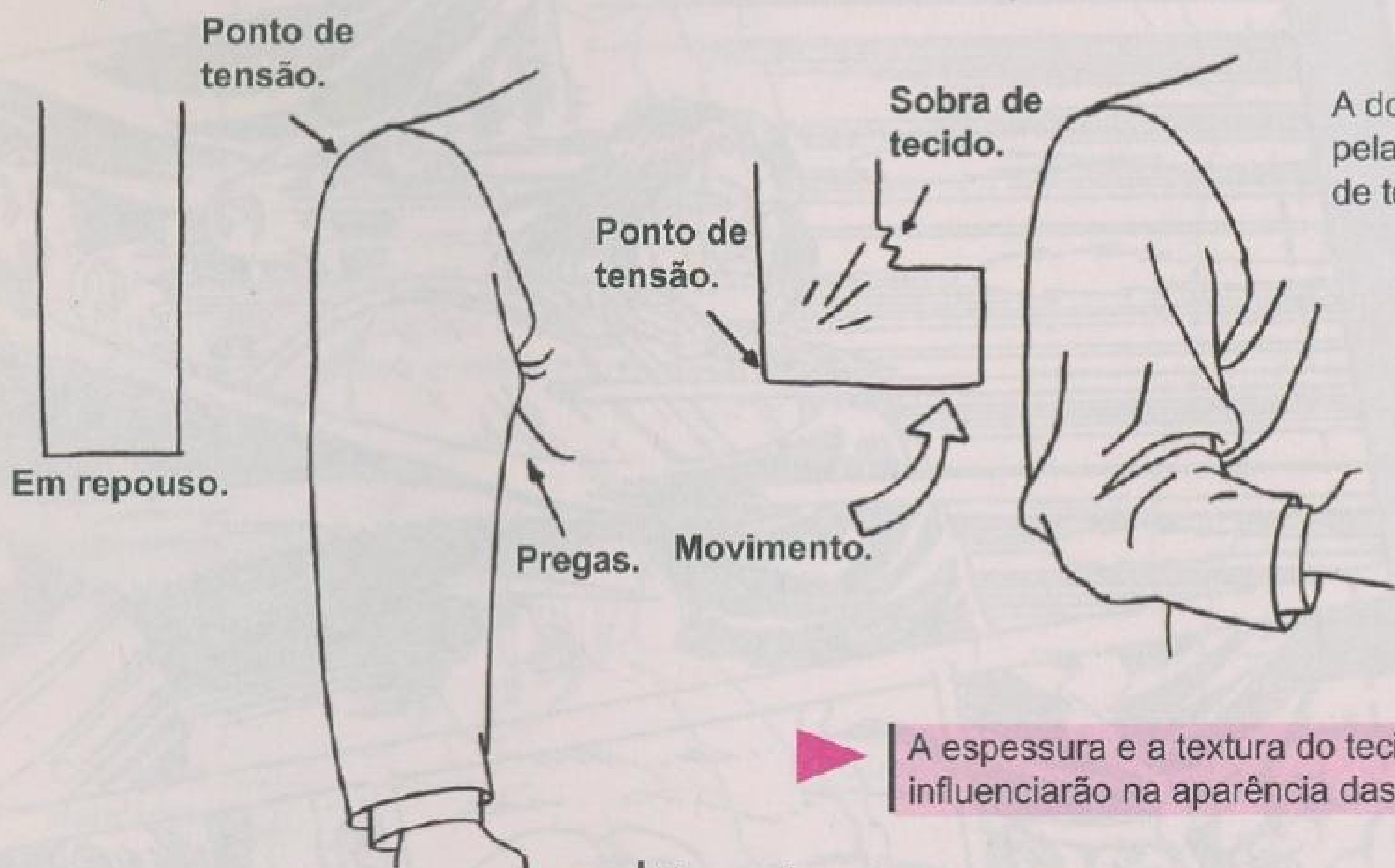
Como se formam as Dobras



▶ As dobras se formam por conta do caimento das roupas e tecido sobre o corpo (gravidade) e os movimentos deste mesmo corpo.



▶ A força exercida sobre a roupa faz com que haja um ponto de tensão, onde o tecido se retesa, e um ponto oposto, onde o tecido se acumula, formando as dobras.



A dobra surge pela sobreposiçã de tecidos.

▶ A espessura e a textura do tecido influenciarão na aparência das dobras.

▶ Em movimento, os braços originam dobras a partir de múltiplos pontos de tensão.



Em repouso, as dobras principais se originam do botão central do paletó.



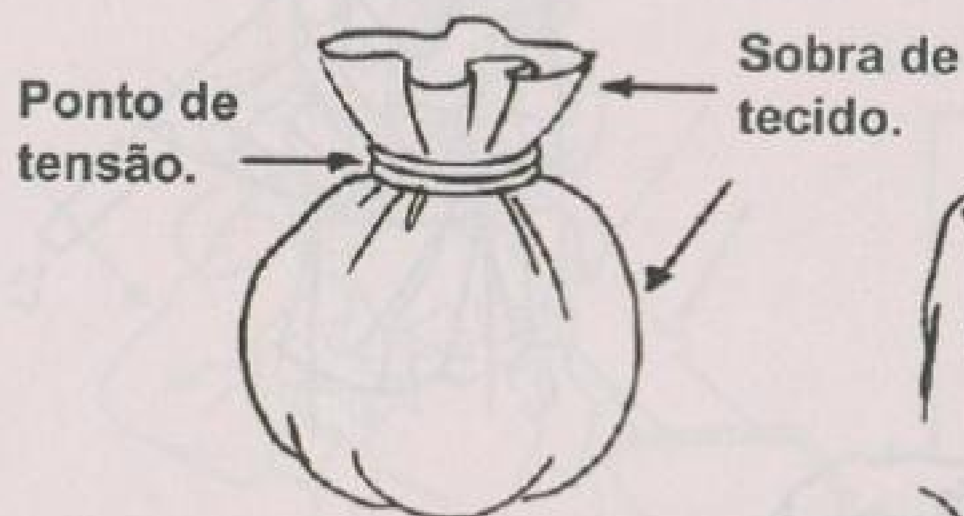
As mãos n bolsos da cal criam os vinc na mesm

Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Tipos de Dobras

DOBRAS

As dobras da vestimenta ao lado seguem a mesma sistemática do esquema.





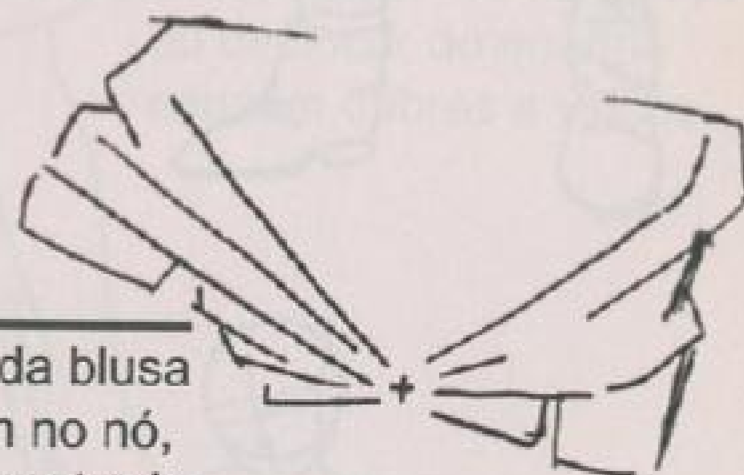
O ponto de tensão se situa na cintura e as sobras de tecido, formadoras de dobras, ocupam a blusa e a saia.

O vestido abaixo também segue o esquema acima.

A saia que aparece sob o vestido possui dobras e rugas por estar esticada.



As dobras da blusa se originam no nó, como demonstrado no esquema.





nta do
o sobre
orpo.
urge
eposição
s.
ãos nos
da calça
s vincos
mesma.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Vestindo o personagem



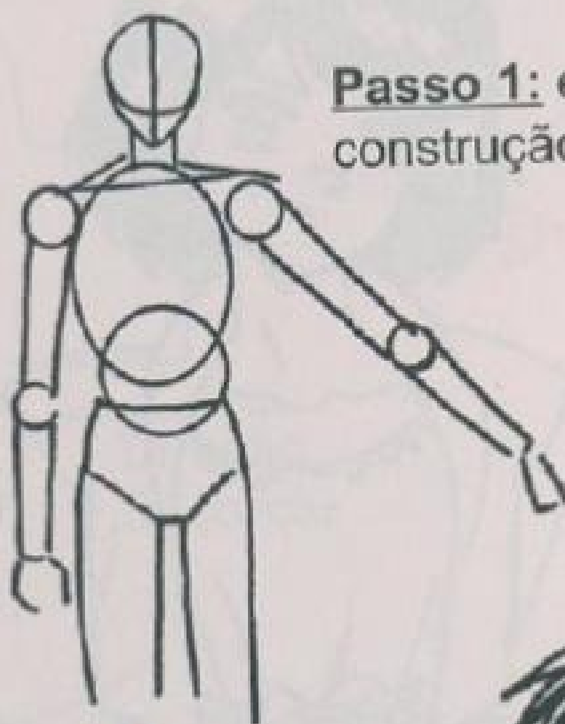
VESTINDO



Passo 2: esboço da roupa e suas dobras.



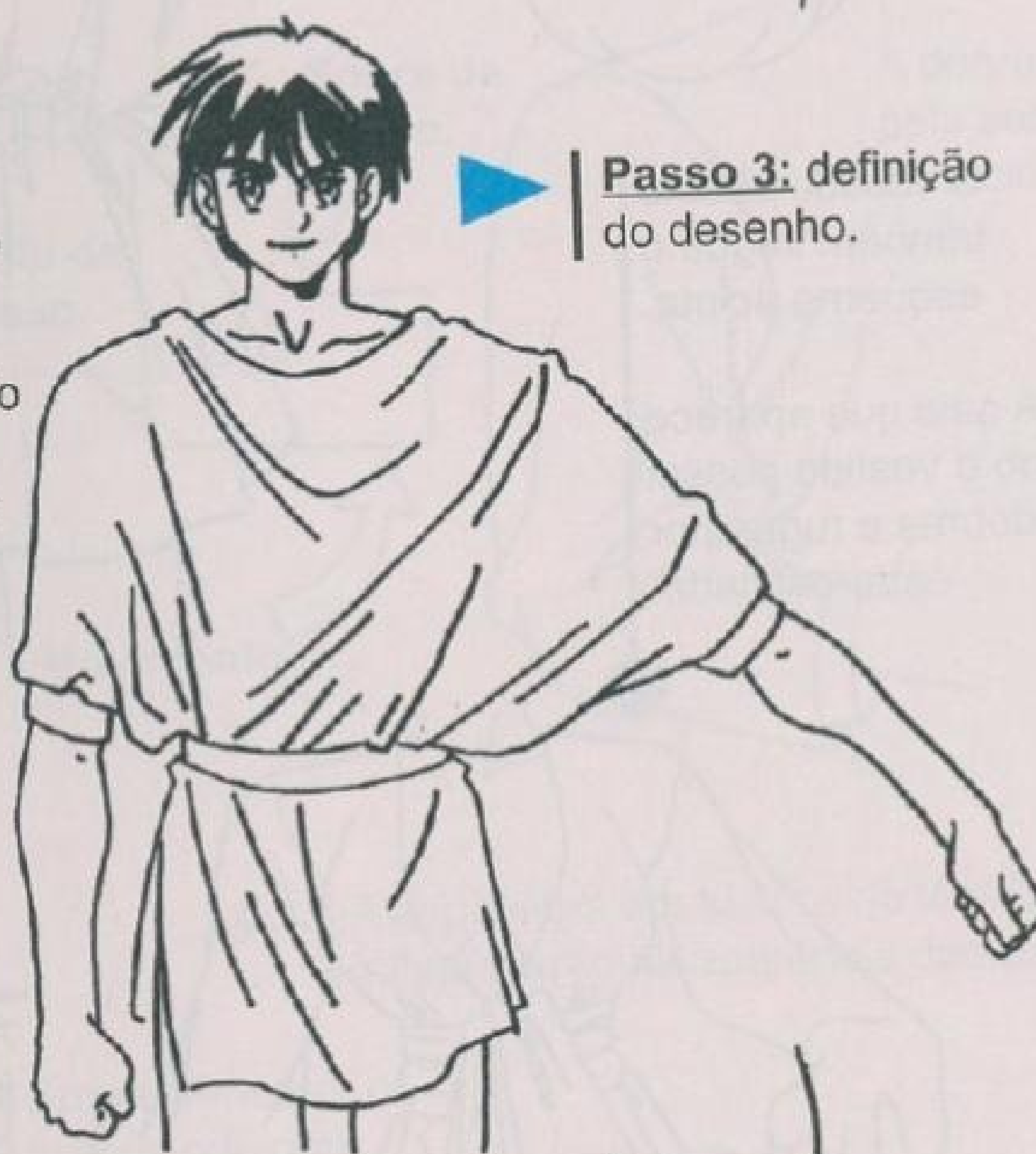
Passo 1: esboço da construção da figura.



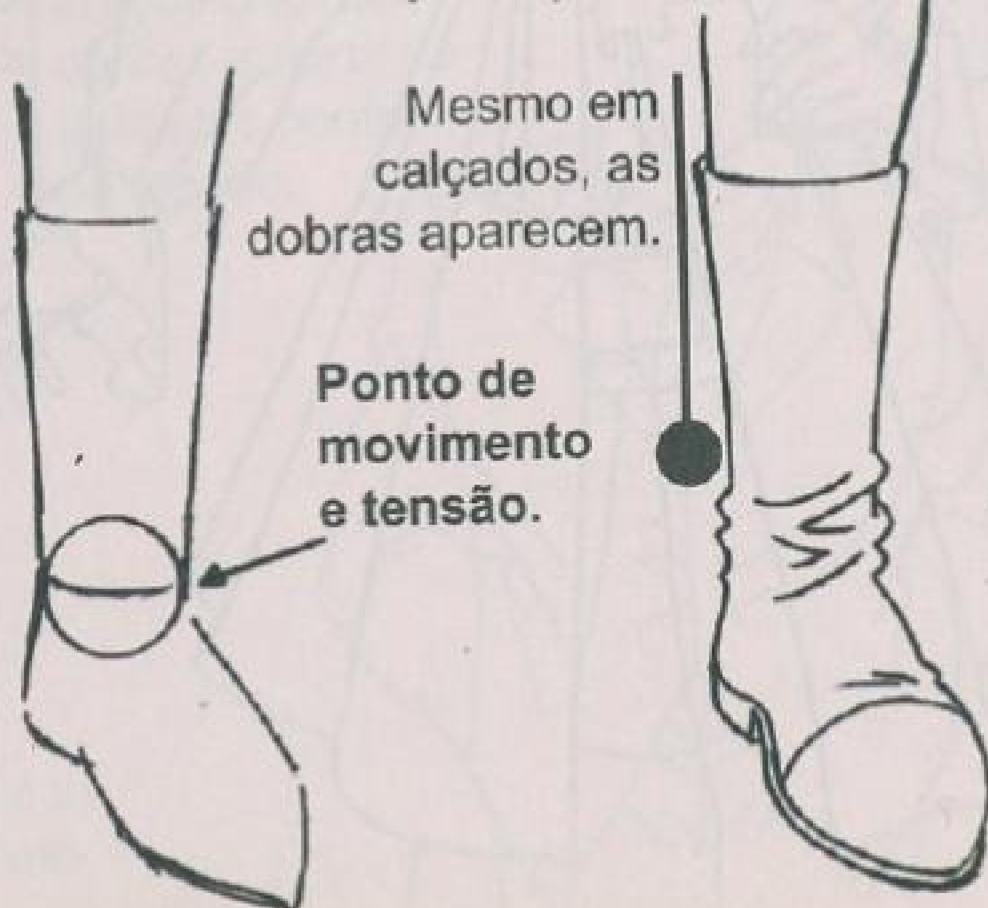


Ao desenharmos um personagem, o processo correto a ser seguido é: primeiro construir a figura para só então, cobri-la com as vestes.

Passo 3: definição do desenho.



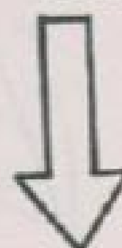




Mesmo em calçados, as dobras aparecem.

Ponto de movimento e tensão.

Gravidade.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

esboço da
as dobras.

de.

Corporais

As dobras e os movimentos

MOVIMENTOS

Aqui vemos dobras criadas pelo movimento e vincos resultantes do retesamento do tecido.



Repouso. Movimento.



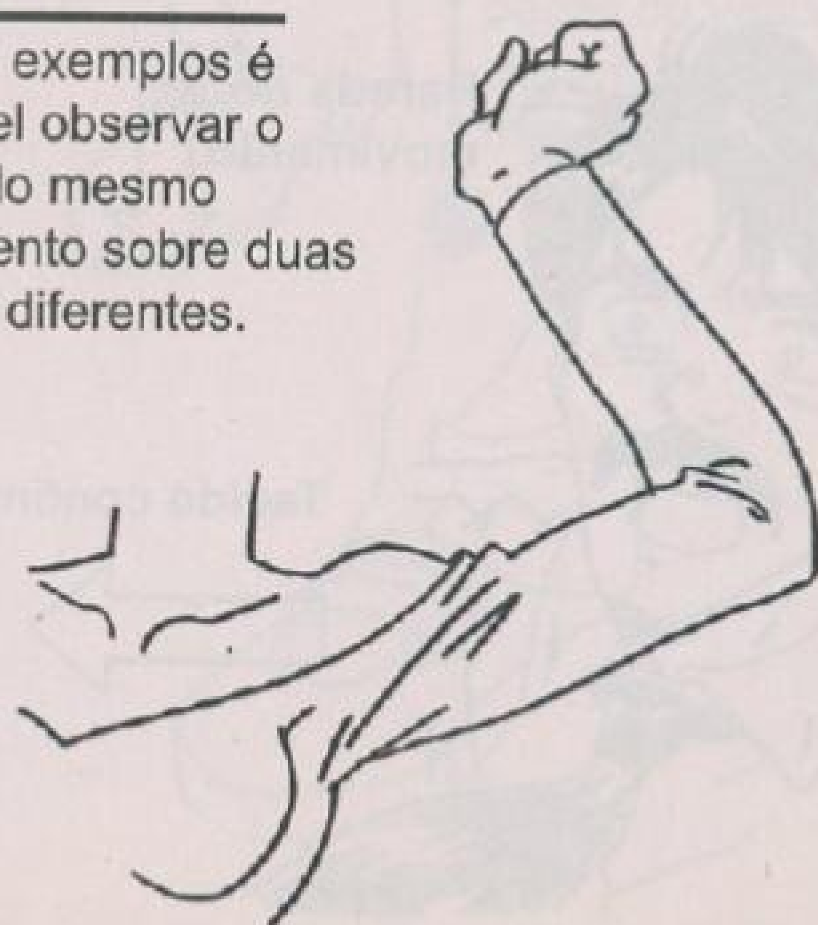






Mesmo quando o corpo está em aparente repouso, o simples abrir de um braço ou deslocar do quadril causam dobras e vincos.

Nestes exemplos é possível observar o efeito do mesmo movimento sobre duas roupas diferentes.





É importante notar que a espessura e textura do tecido influenciam na aparência da dobra.

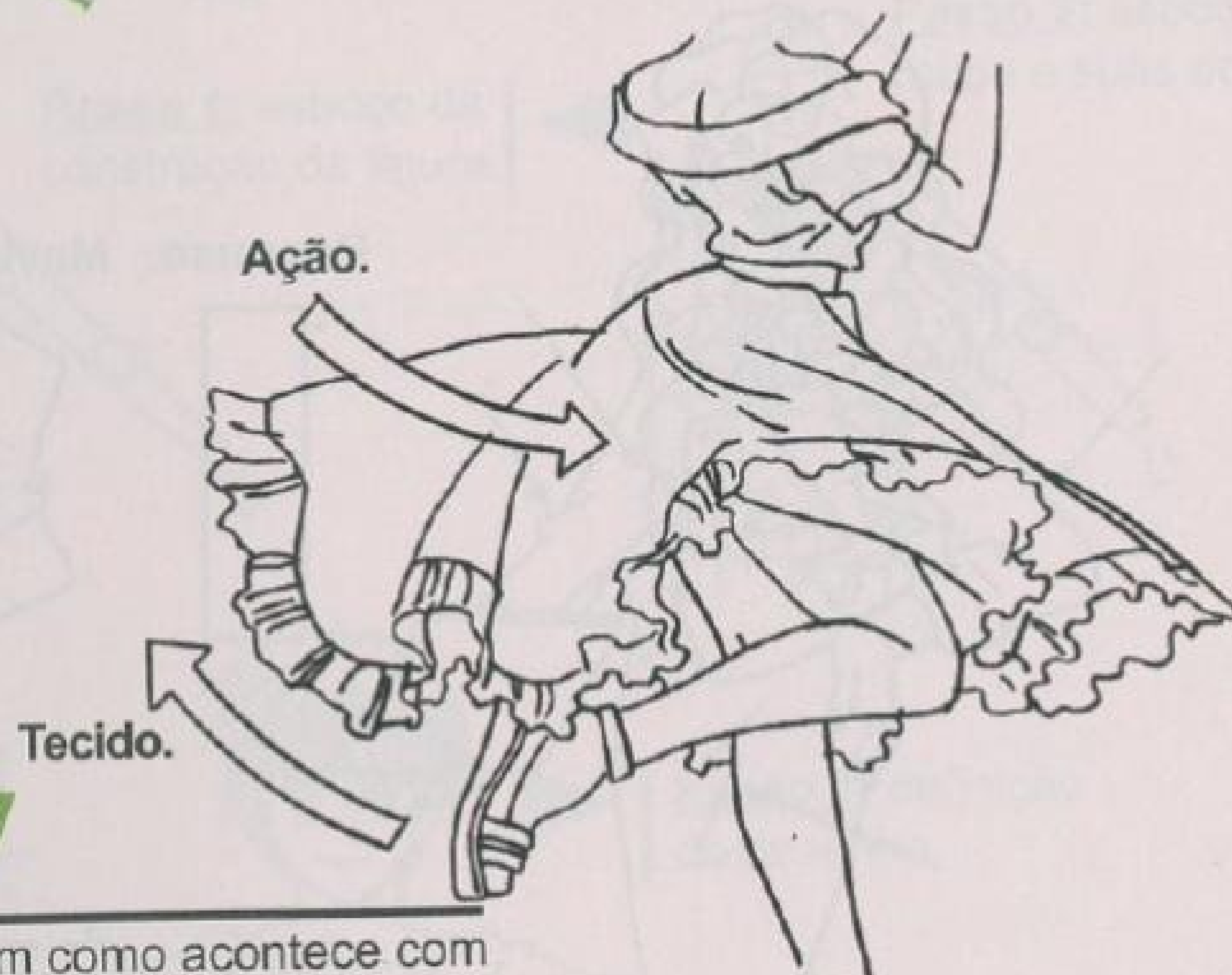
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

O efeito da Inércia



As roupas, assim como qualquer material, estão sujeitas às leis da física, entre elas, a da inércia.





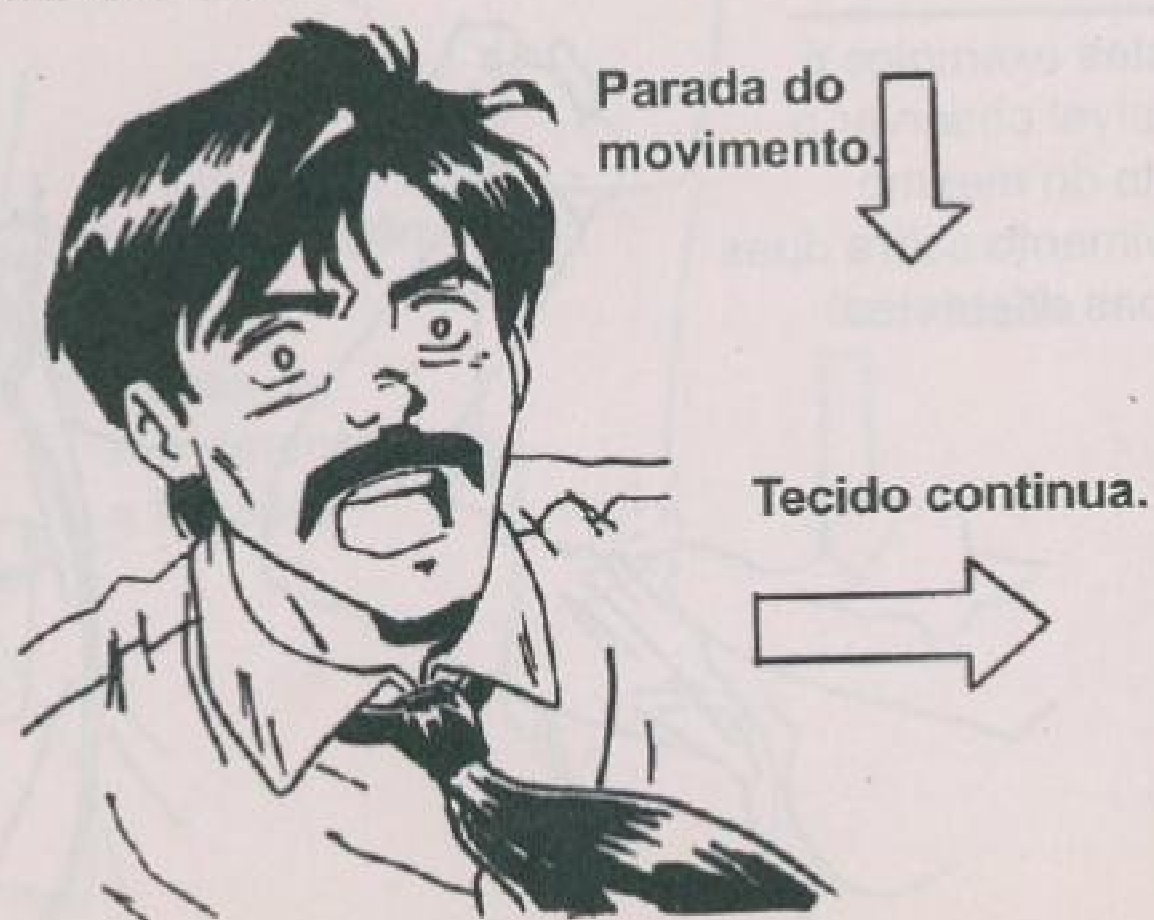
Assim como acontece com o cabelo, existe um atraso entre a ação do corpo e a reação do tecido (roupa) que o recobre.





Quando o corpo inicia o movimento, o tecido ainda permanece em repouso.
Quando o corpo cessa a ação, o tecido mantém o movimento.





Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Vestimentas Atuais



VESTIMENTAS

O tipo de roupa que um personagem veste tem uma grande influência no modo como ele é percebido.



Roupa casual.

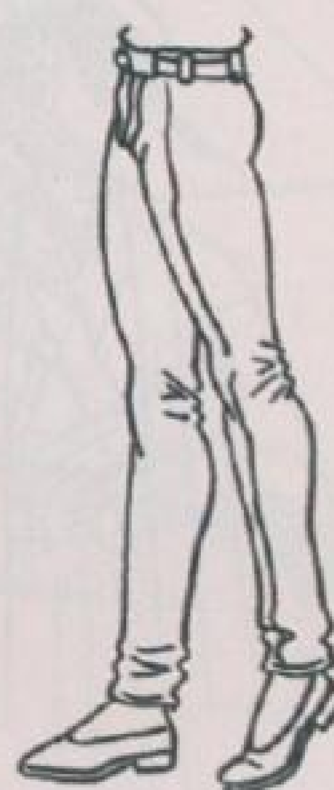


Roupa formal.

O caimento de vestimentas, tais como calças e camisetas sobre as anatomias masculina e feminina, é totalmente diferente.



Homem.



Mulher.

Sapatos e tênis são, muitas vezes, vítimas da irreverência do artista.

Apesar do grau de simplificação de detalhes comum ao mangá, todas as peças de vestimenta devem merecer a mesma atenção.





O grau de sensualidade de personagens femininas é outro fator a ser levado em conta.





O típico uniforme escolar japonês feminino tem um efeito diferente quando apresentado em duas personagens com atitudes distintas.

Licenciado para - Claudia

Vestimentas Especiais

VESTIMENTAS

Sejam roupas de época, étnicas ou saídas da imaginação, as vestimentas que fogem ao dia-a-dia devem merecer um estudo especial.



Roupas como aquelas usadas pelos samurais precisam de uma pesquisa histórica antes que uma estilização pessoal possa ser criada pelo artista.



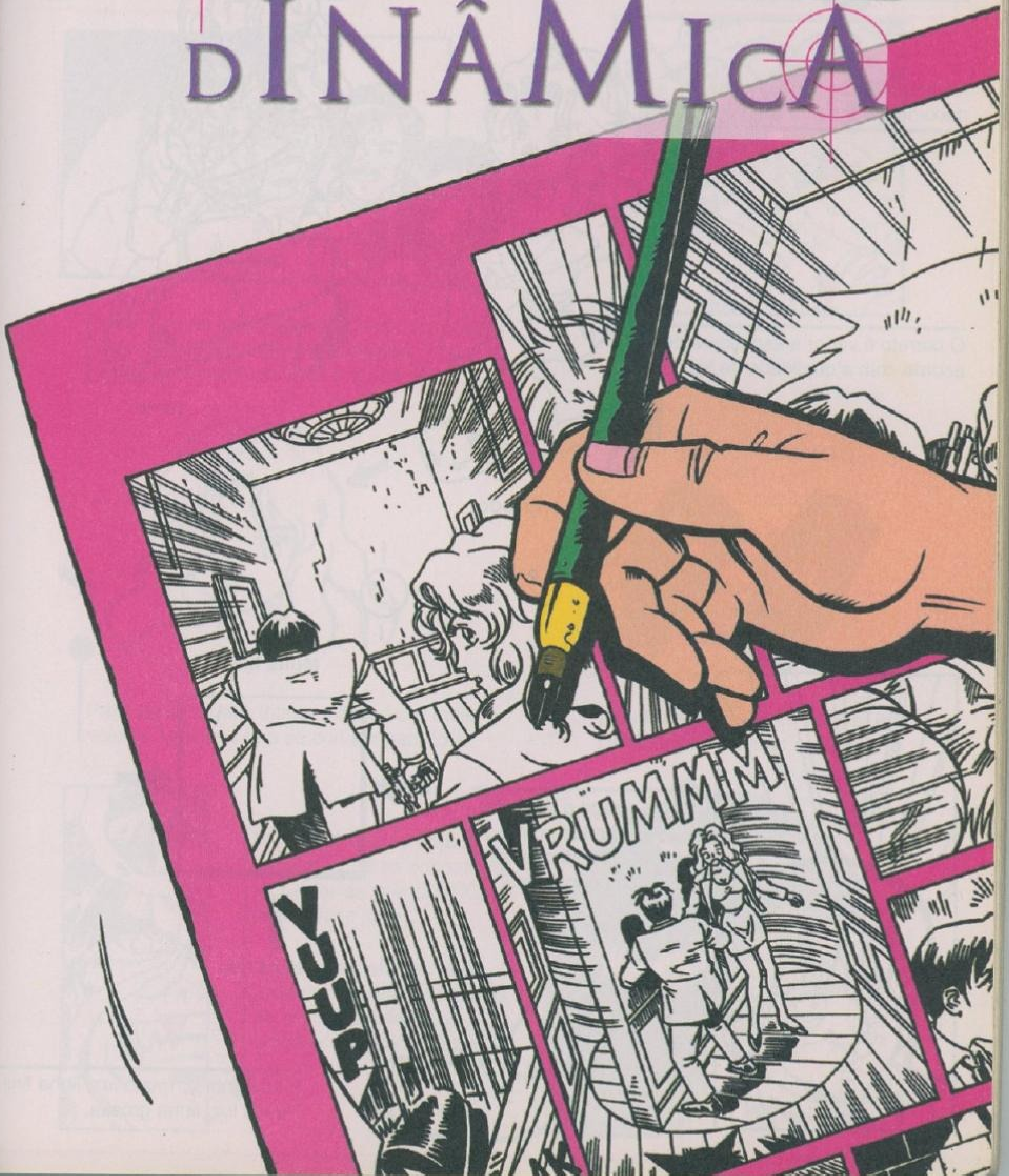
Vestimentas árabes, como as encontradas nos contos de As Mil e Uma Noites são ricas em dobras e sobreposições de tecidos.



Por fim, o tradicional kimono japonês pode ser causa de muitas dores de cabeça se o artista não compreender previamente o seu corte e caimento sobre a anatomia feminina.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

ARTE-FINAL DINÂMICA



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva

Arte-finalizando uma Figura



Quando arte-finalizamos uma figura, notamos o valor que tem a espessura da linha.

Na figura 1 não há variações, deixando a imagem achatada.





O correto é variar a espessura de acordo com a qualidade de luz.

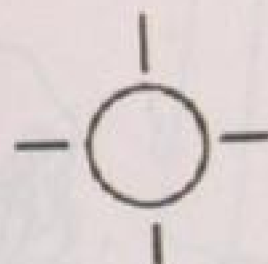


Errado.



Certo.

Se um contorno for muito fino, não ajuda em nada seu desenho, grossa demais, a linha fica pesada.



Muita luz.



Estraga o desenho, acabando com o efeito tridimensional que buscamos.









Pouca luz.



É só lembrar: muita luz, linha fina. Pouca luz, linha grossa.

Arte-finalizando uma Cabelo





Nos mangás existem diversos tipos de cabelo, mas para todos a regra é a mesma. Basta observarmos como a luz os afeta.

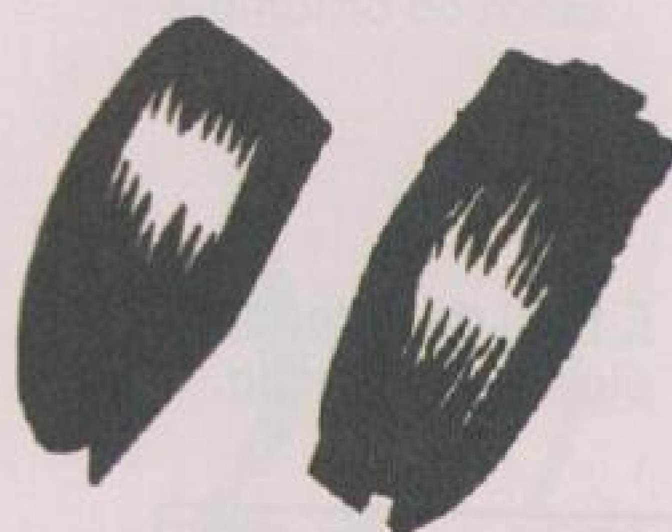
Os cabelos pretos podem parecer mais difíceis, a princípio. Na figura, a luz vem de cima, portanto a parte de baixo acaba ficando escura.





Para personagens loiros, a dica é dar mais volume às linhas que se curvam para fora.

SIM. NÃO.



Hachuras bem-feitas vão dar um melhor acabamento ao desenho.



Veja aqui, que as partes dos cabelos onde se encontram as hachuras, é onde a luz incide mais forte.

Até existem artistas que preferem chapar os cabelos de preto, para fazer os brilhos com guache branco.



Olho

Finalizando o Olho



O mangá é famoso por seus personagens de olhos grande e expressivos.

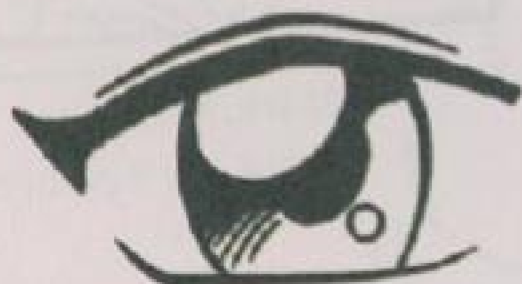


Bom, mas falta algo.

Você pode estar achando estranho, falarmos tanto em luz e sombra mas...

... o domínio destes dois elementos torna as ilustrações mais reais.





Muito melhor.

Quanto ao olho humano, isso não é diferente.

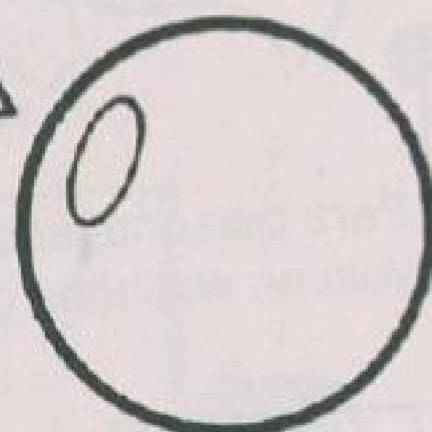
Foco de luz.



É fácil de entender, siga a explicação.

Pense nos olhos como sendo uma esfera de superfície polida.

Quando a luz incide sobre ela, gera um brilho.



Esfera.

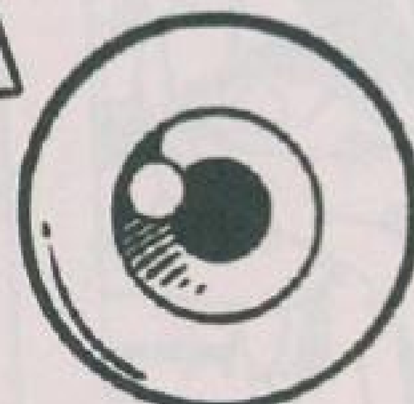






Pode-se fazer o brilho com guache, como no exemplo abaixo.





Globo Ocular.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Cuidados com o Rosto



É preciso uma certa sutileza para se arte-finalizar personagens de mangá...
...em especial o rosto, onde qualquer exagero descaracteriza a figura.



Tracinhos, perto do nariz, devem ser usados para indicar alguma situação **extrema** e não o tempo todo.





Colocar hachuras demais, engrossar o contorno em demasia, em nada irá ajudar.

Apenas dará ao desenho um ar de amadorismo.

Contorno do rosto.



1 Incorreto.

2 Correto.



Aqui, está tudo errado. O personagem parece envergonhado quando deveria estar assustado.

Culpa do exagero.

Nariz.





Aqui está correto, ele viu algo assustador.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Personagem contra o Cenário



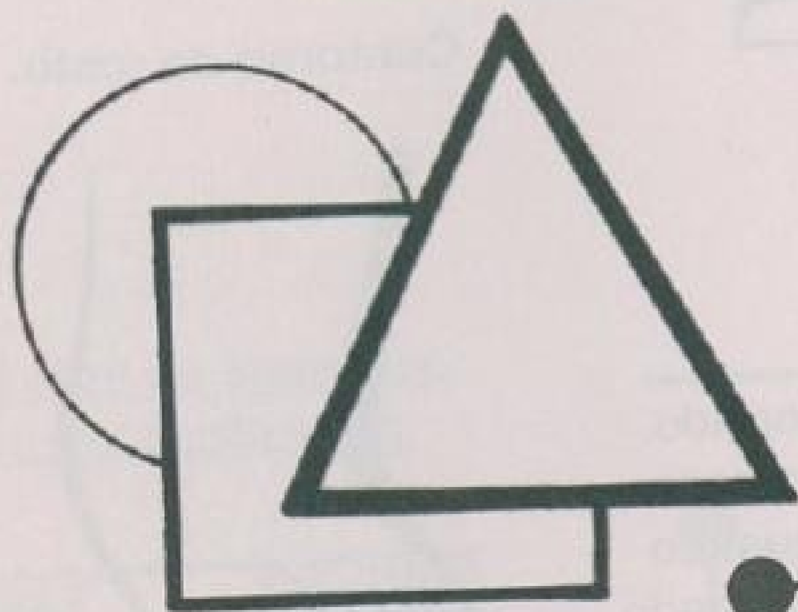
A diferença entre uma arte-final amadora e uma profissional aparece quando adicionamos os personagens ao cenário



Em uma cena bem arte-finalizada, distinguimos as figuras sem dificuldades.

Tudo que se encontra em primeiro plano, tem linha mais grossa.

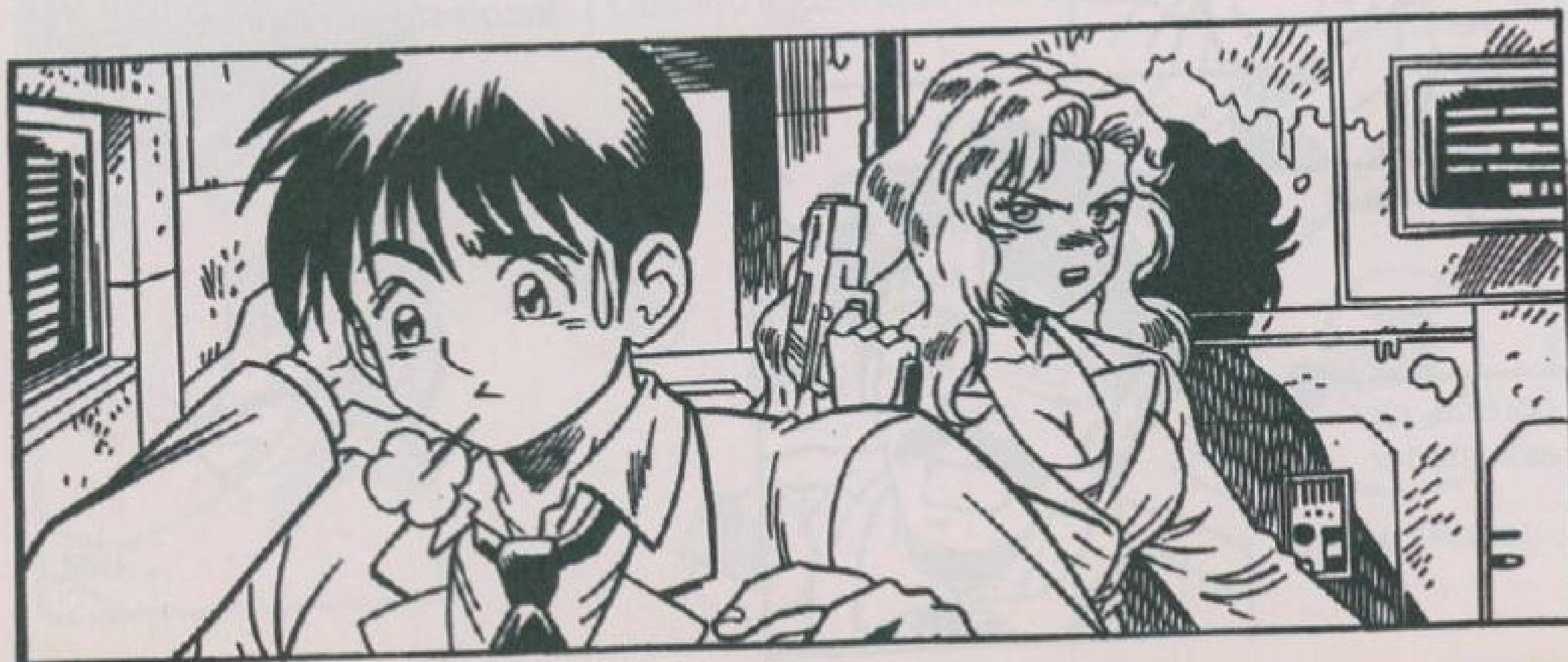




À medida que os objetos se distanciam, devem ter uma linha mais fina.

O esquema simplificado ao lado mostra claramente como funciona.

Basta aplicar o efeito a uma cena elaborada como esta abaixo.



Licenciado para

al amadora
ando
ao cenário.

Linhas de Movimento





Quando assistimos a um filme em que os personagens se movimentam a altas velocidades, o cenário atrás deles vira um mero borrão.

As linhas de movimento foram inventadas para se representar graficamente este efeito.



Pode-se tanto usar uma régua quanto uma curva francesa para traçá-las.



Faça uso de canetas de espessuras diferentes.



Note que as linhas seguem o movimento dos personagens e objetos dando dinâmica à cena.

Elas podem dar mais dramaticidade também

na
o.



Licenciado para -

Hachuras



As hachuras não são meros tracinhos feitos a esmo para deixar os desenhos bonitos.



Elas são um recurso que usamos para dar volume aos desenhos.

Portanto, não adianta rabiscar todo o seu desenho, pois não é assim que funciona.



Usadas de forma correta elas formam um dégradé.

CORRETO.

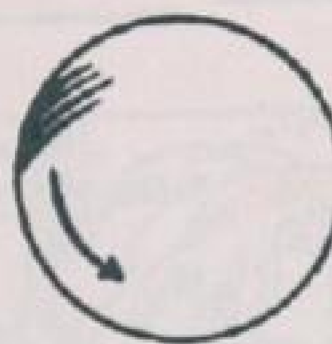
INCORRETO

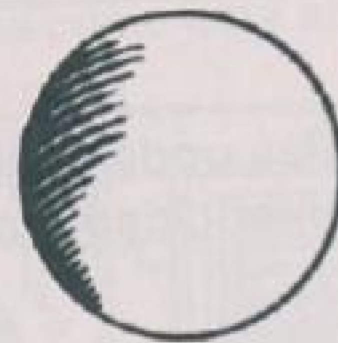
Estas hachuras estão tortas e erradas.

Hachuras são a melhor forma de se controlar a luz e a sombra em um desenho...

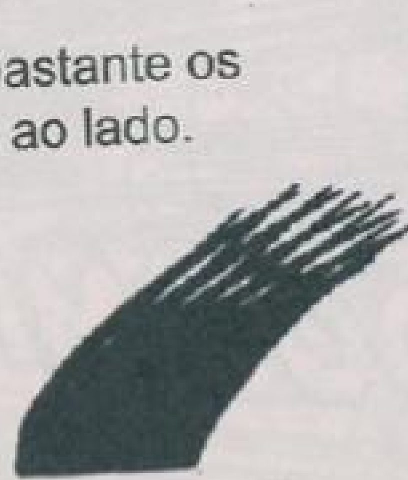


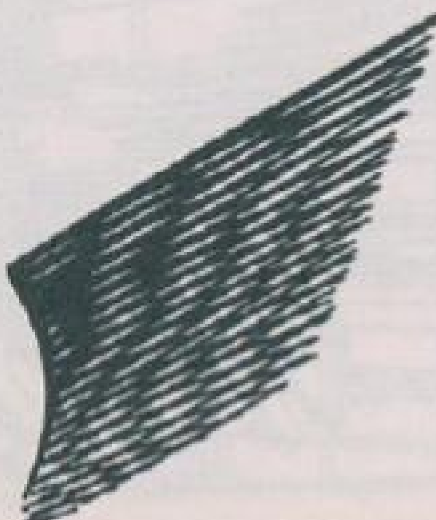
... mas lembre-se, é preciso praticar e ter capricho ao aplicá-las!





Exercite bastante os exemplos ao lado.





Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

os
ra
s.

ORRETO.

A CABEÇA MASCULINA



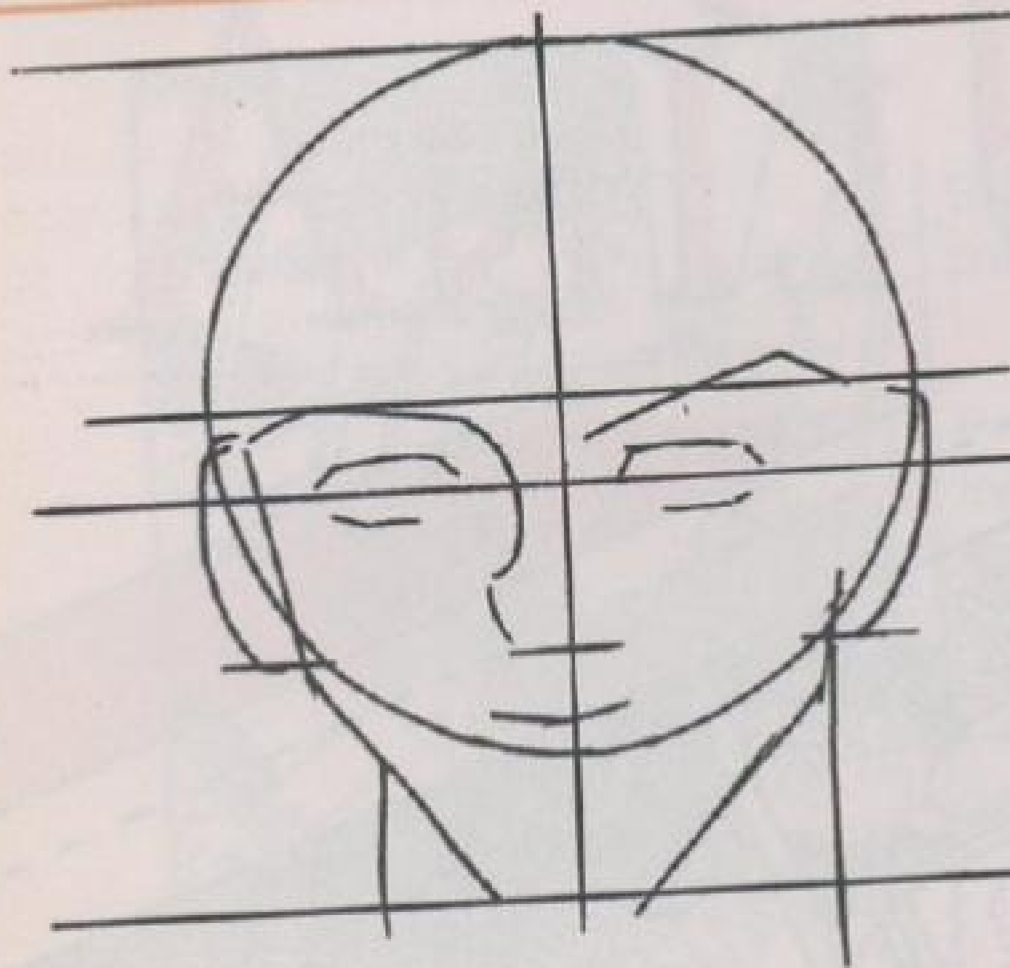
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Estrutura Básica

A CABEÇA

A construção da cabeça masculina se dá da mesma forma que a feminina.

O esboço do crânio se inicia sempre a partir de um círculo.





A forma utilizada na construção do maxilar, no entanto, pode variar entre uma base retangular, triangular ou outra representação geométrica qualquer.







É possível fazer um númerc infinito de variações no desenhc dos elementos que compõem a face, desde que seja respeitada a construção básica do esqueleto







Mesr
com
movi
o pos
deve
sua

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

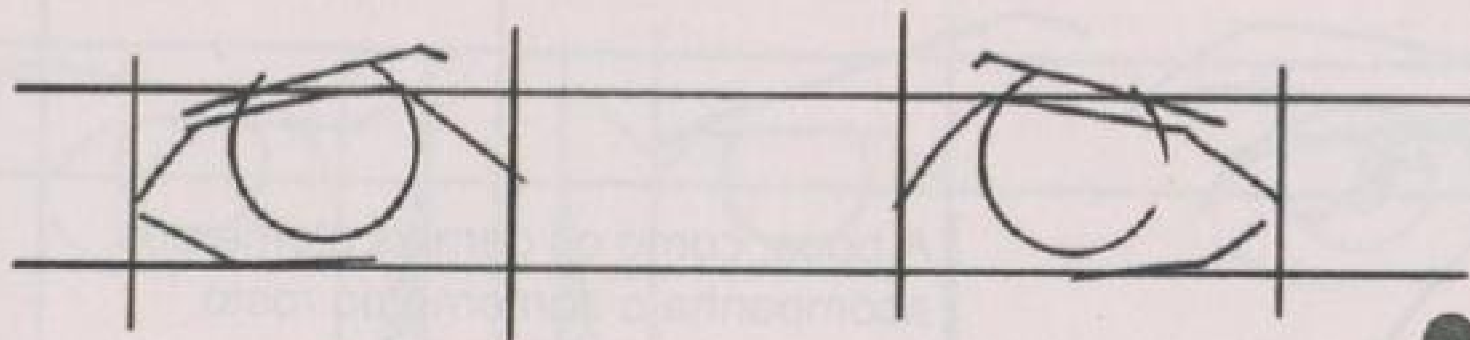
culina se
eminina.

entanto,
lar ou

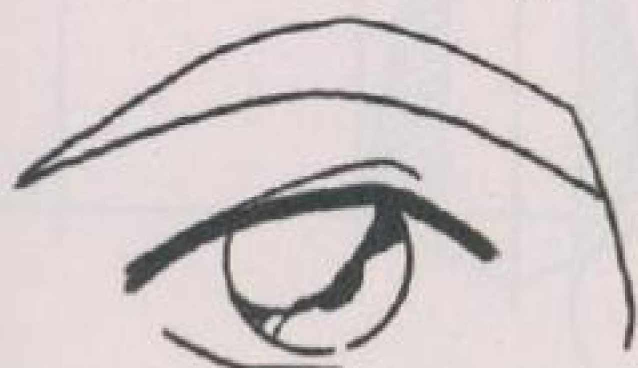
n número
desenho
mpõem a
peitada a
squeleto.

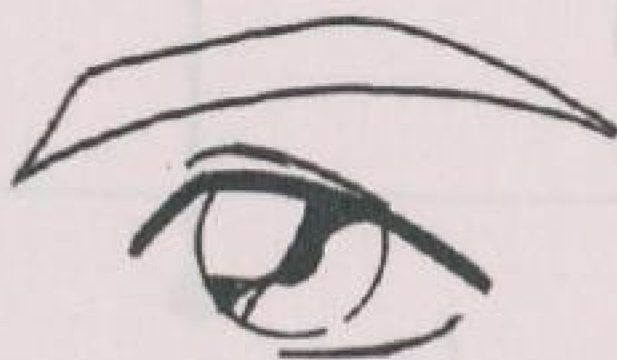
Olhos MASCULINOS

No geral, os olhos masculinos são menores e menos expressivos que os femininos, representando a dificuldade de demonstrar as emoções.

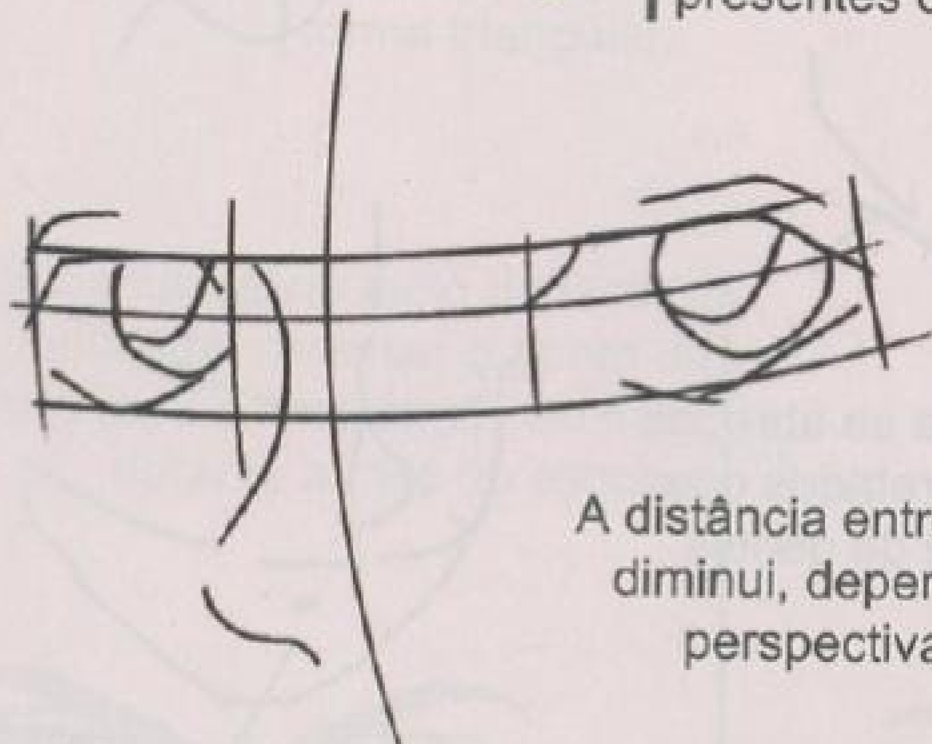


Isto não muda o esquema de construção e o equilíbrio entre os olhos, as sobrancelhas e o nariz.





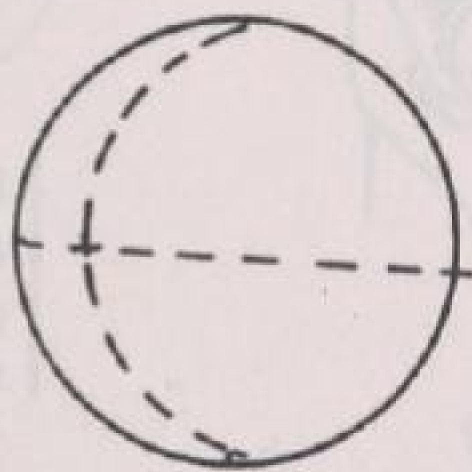
As linhas-guias devem estar sempre presentes durante o esboço.

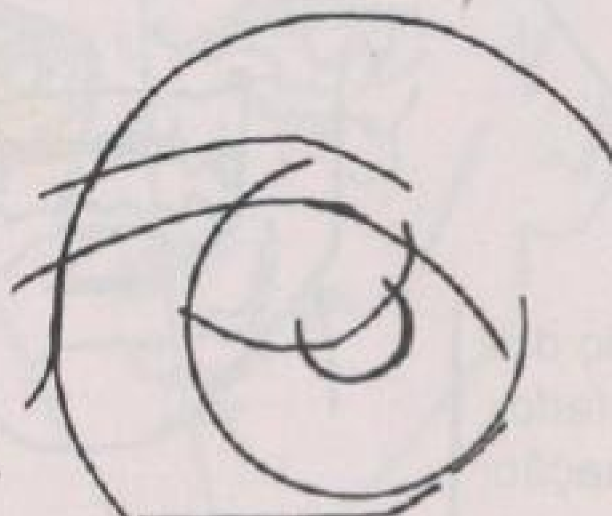




A distância entre os olhos diminui, dependendo da perspectiva do rosto.

Mesmo sendo definido com poucos traços, a movimentação do olho e o posicionamento da íris devem levar em conta a sua forma esférica.

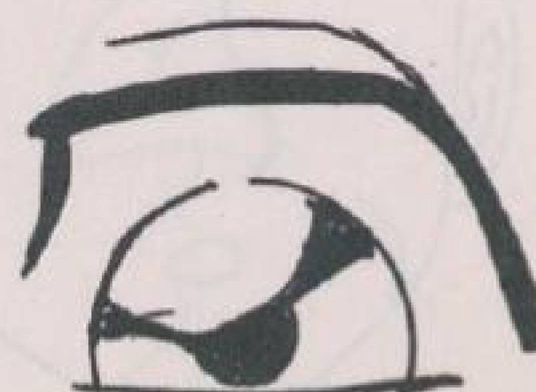






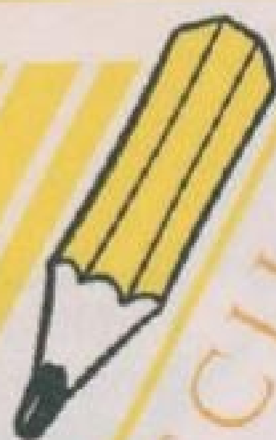




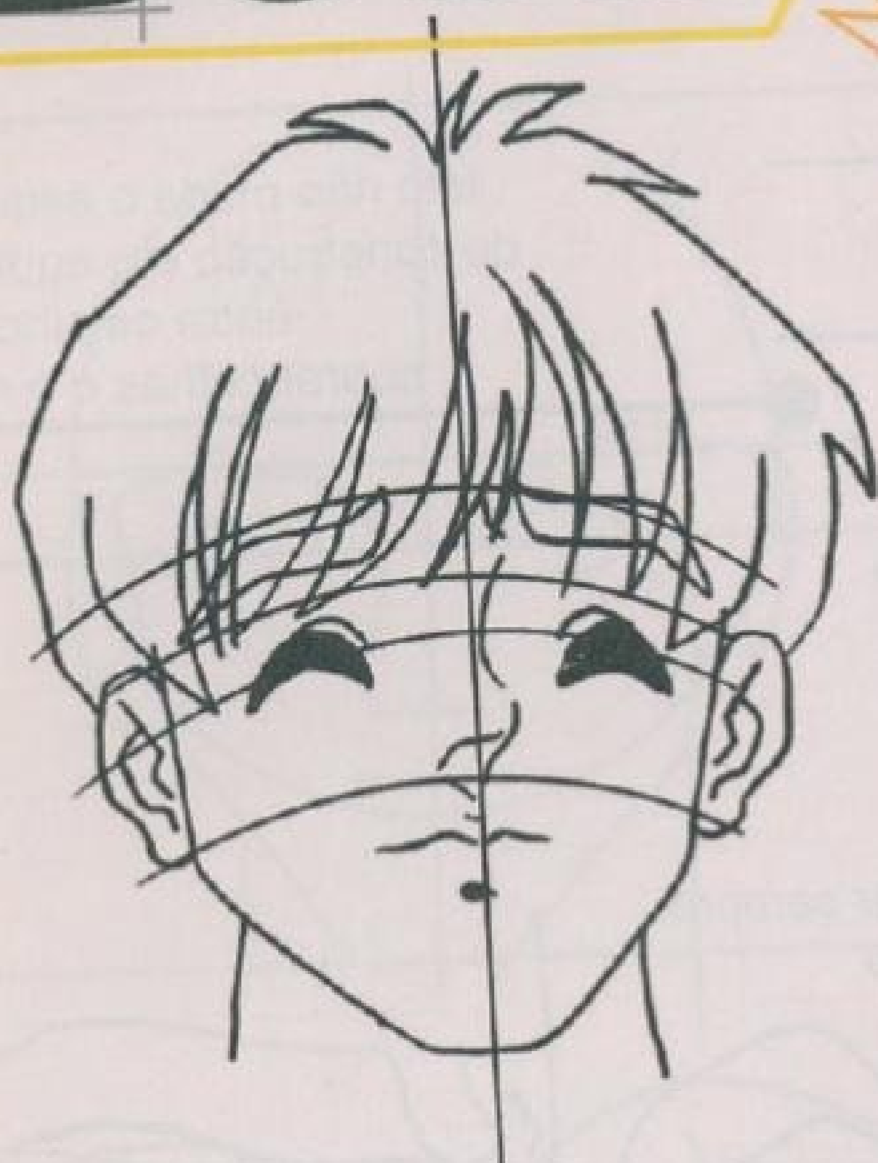


Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Boca MASCILINA



A boca se posiciona logo abaixo da linha do nariz e corresponde a distância do meio dos olhos, podendo no entanto variar esta dimensão.



A boca, como os demais elementos, acompanha o contorno do rosto.

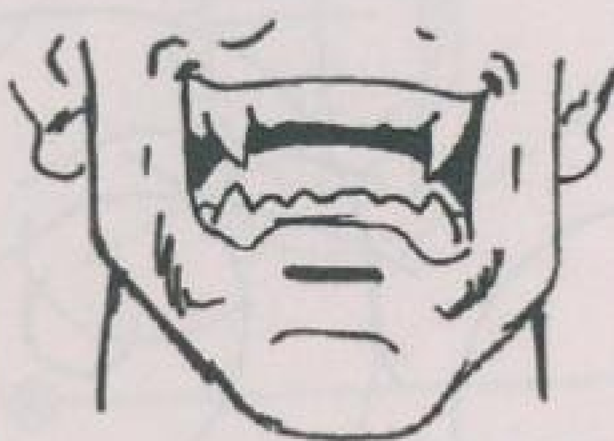




Quando a boca se abre, os dentes são retratados com uma economia de dentes.







Não há uma definição dos lábios superior ou inferior, apenas uma leve insinuação.

Em casos de expressões extremas, no entanto, a boca pode sofrer deformações que realcem as emoções.

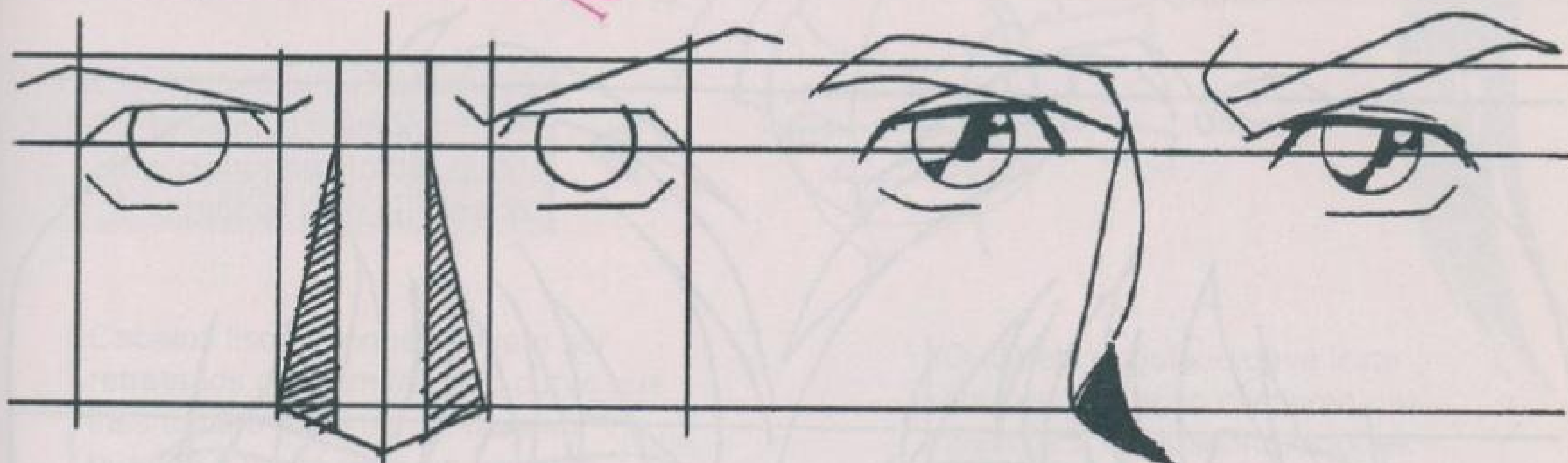






Nariz MASCULINO

O nariz é construído ocupando o espaço entre os olhos. A sua estrutura facetada é simplificada quando da definição do desenho.





De perfil, o nariz é retratado a partir de uma forma triangular.



Posicionando-se no meio da face, a linha-guia central deve ser o ponto de partida para a localização do nariz durante a fase do esboço.





Em personagens secundários, o nariz pode ser construído a partir de formas variadas.



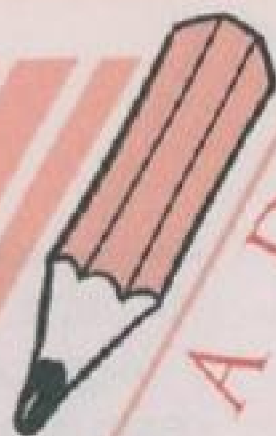




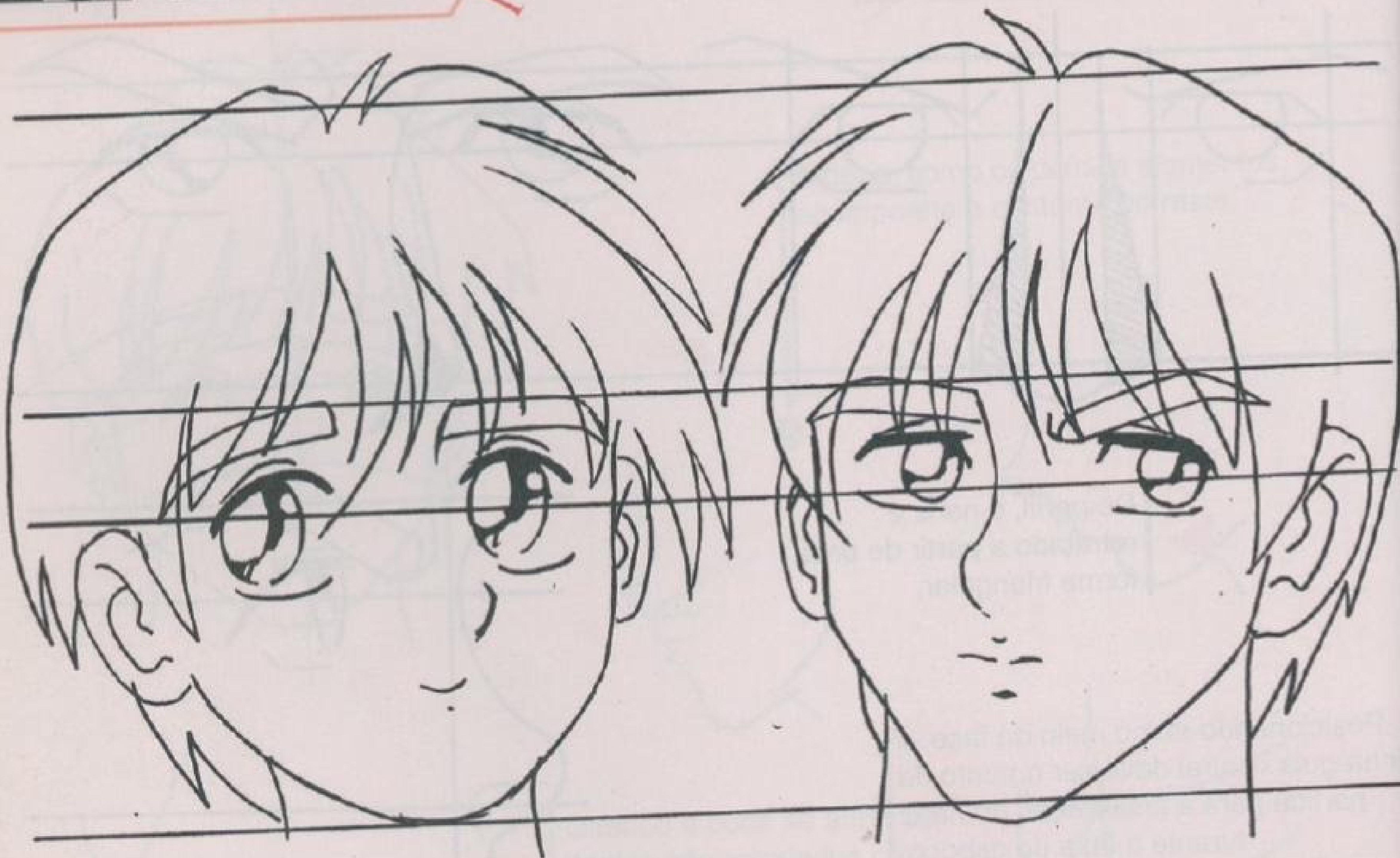


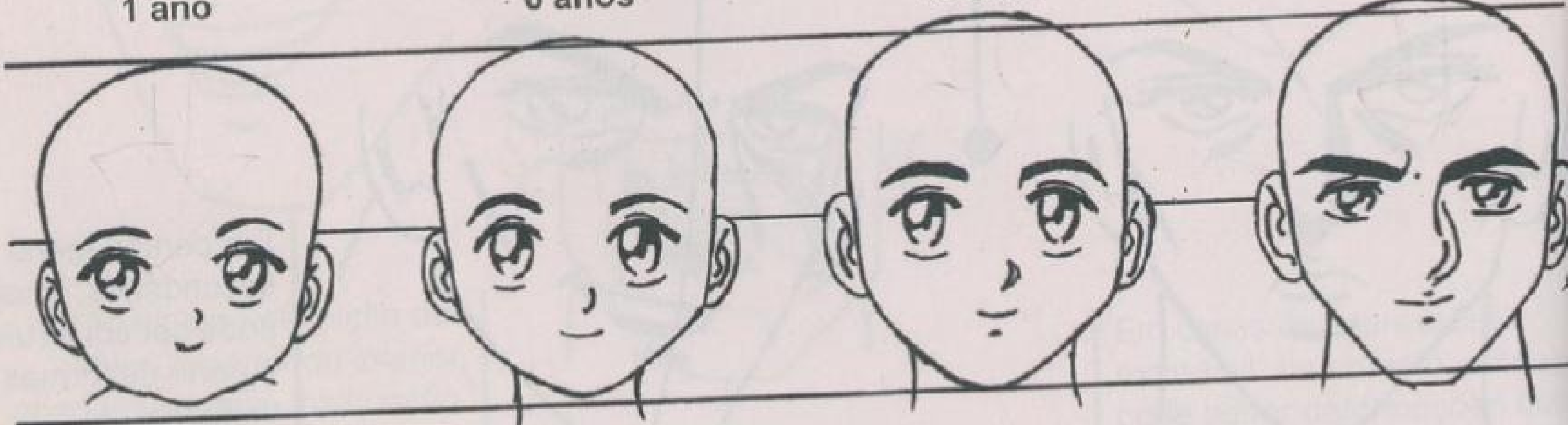
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Variando a Idade



A diferença visual mais marcante entre adultos e crianças está nas proporções e posicionamento de olhos e nariz. A linha das sobrancelhas, que no bebê se coloca no meio da face, se eleva quando da maturidade.





Dependendo da idade, acrescentam-se rugas, cabelos embranquecidos e uma papada sob o queixo.



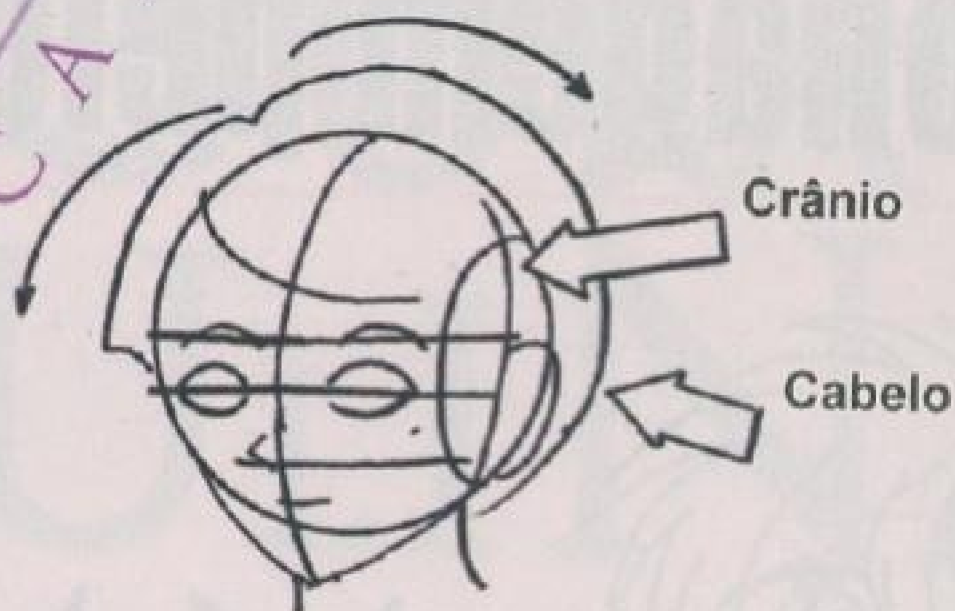
Homem por volta dos 60 anos.

Cabelo



CABELO

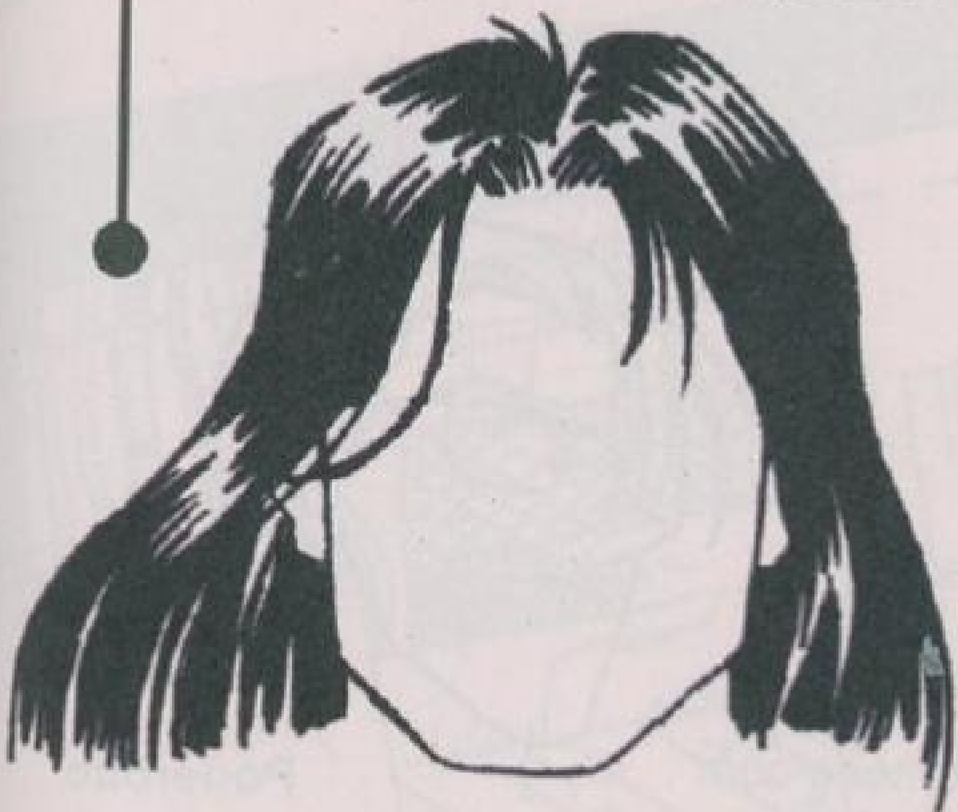
Os fios dos cabelos nascem na superfície da cabeça e estendem-se até o comprimento desejado, vergados pela gravidade.



Localização do brilho na mecha.



Cabelos lisos e longos devem ser retratados com um traçado curvo que lhes confira movimento, mesmo quando a figura está em repouso.



O cabelo ondulado deve levar em consideração o volume das mechas e suas sobreposições.



O brilho nos cabelos escuros deve levar em conta a fonte de luz e o relevo formado pelo corte.

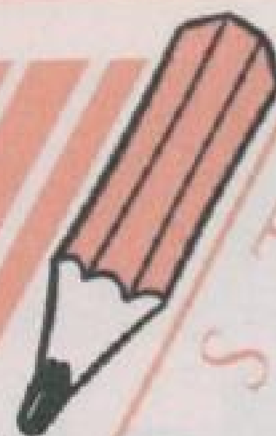


O tamanho e a forma das mechas devem criar ritmos que emoldurem o formato do rosto.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Definindo o Personagem pelo rosto





Vivaz



Enérgico



Impetuoso



Poderoso



Fútil

Assim como acontece com as personagens femininas, podemos definir o tipo do personagem masculino a partir de suas características faciais e do penteado.



Fraco



Bondoso

A FIGURA MASCULINA

gico

roso

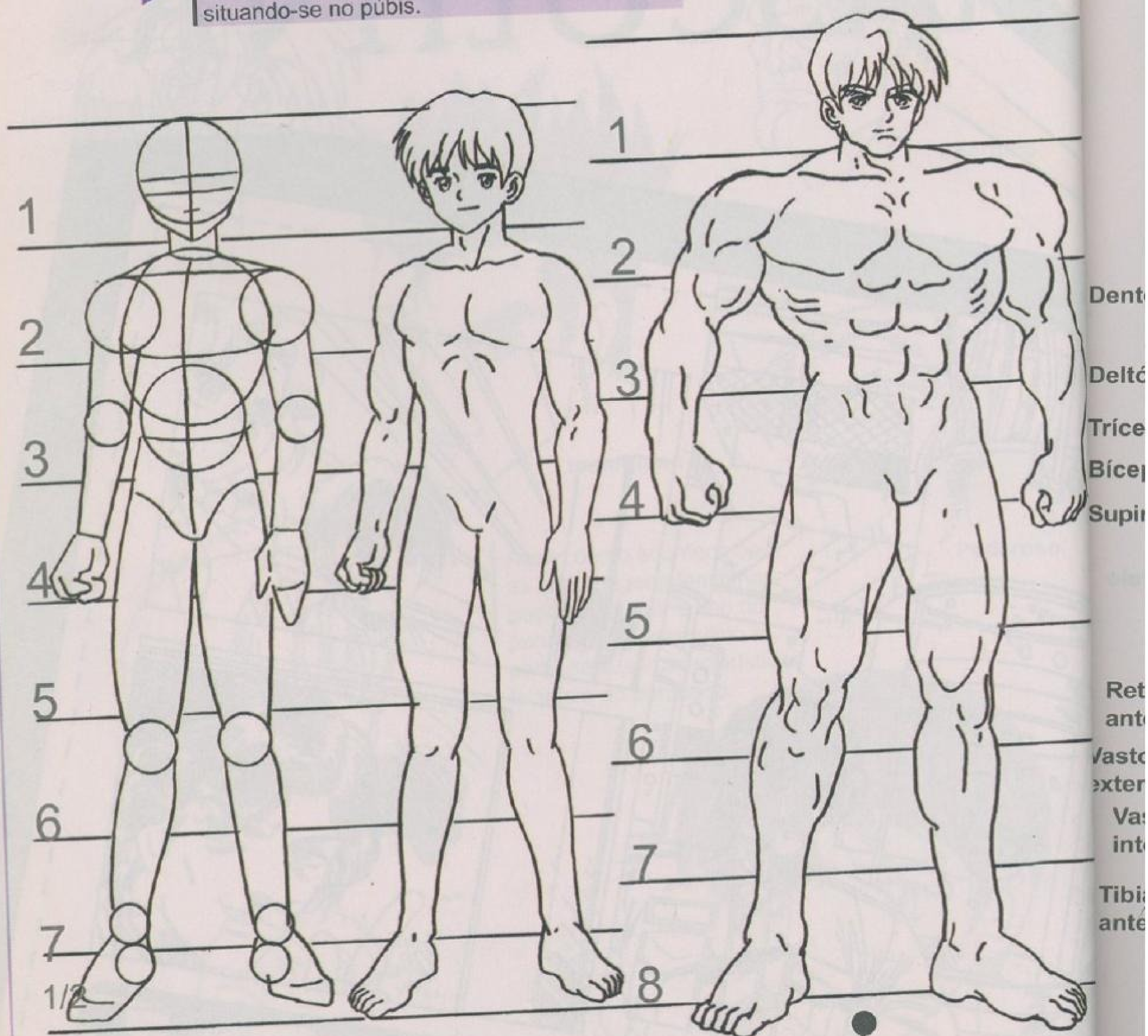


Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Construção Elementar



A figura masculina padrão mede em torno de 7 cabeças e meia, com o centro da construção situando-se no púbis.



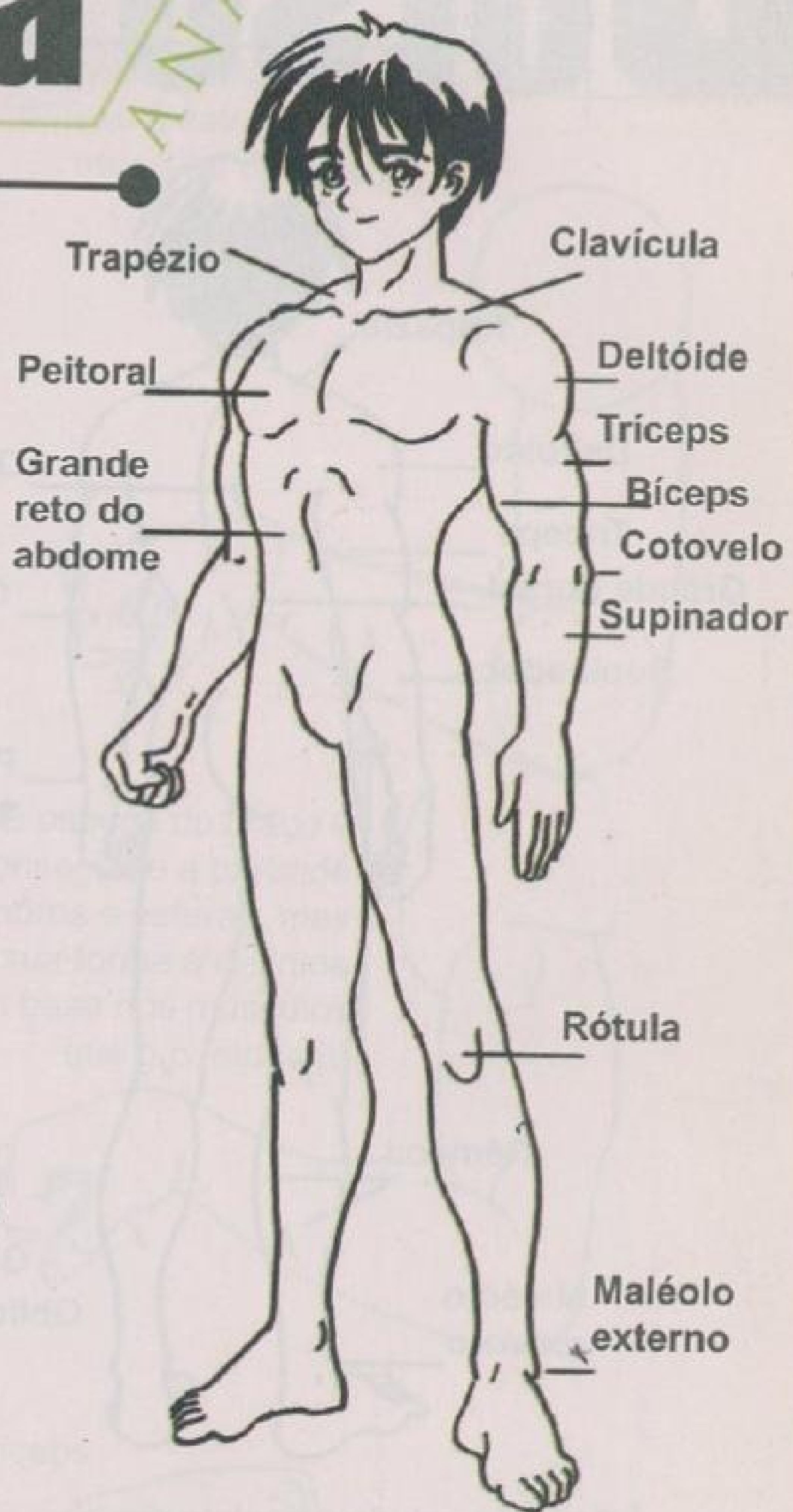
Para tornar o personagem mais atlético, utilizamos a proporção de 8 cabeças, aumentando a largura dos ombros, recortando a musculatura e exagerando o tamanho das mãos e dos pés.

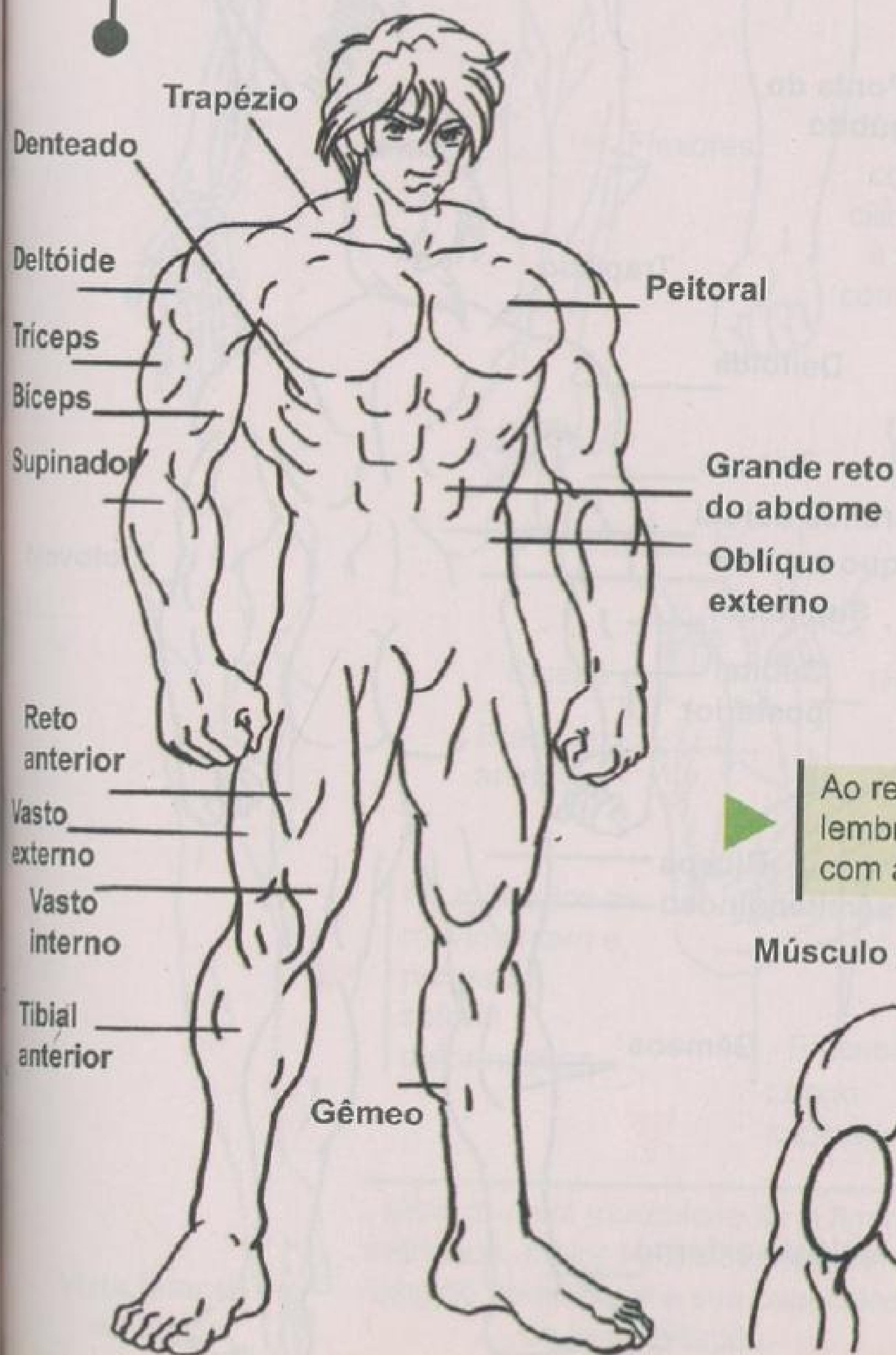
Anatomia Masculina



Pessoas medianas não possuem todos os músculos pronunciados, sendo passíveis de visualização apenas o relevo das formas básicas e as principais protuberâncias ósseas.

Já as figuras de compleição atlética apresentam uma massa muscular mais desenvolvida. O seu estudo a partir de livros especializados é altamente recomendado, mas apresentamos aqui um diagrama simplificado.



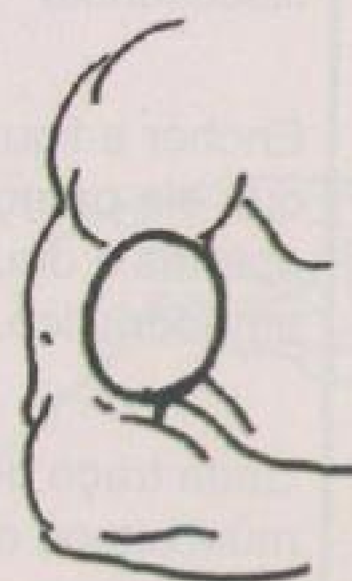


Ao retratar a musculatura, é preciso lembrar que a sua forma muda de acordo com a atividade a que é submetida.

Músculo relaxado



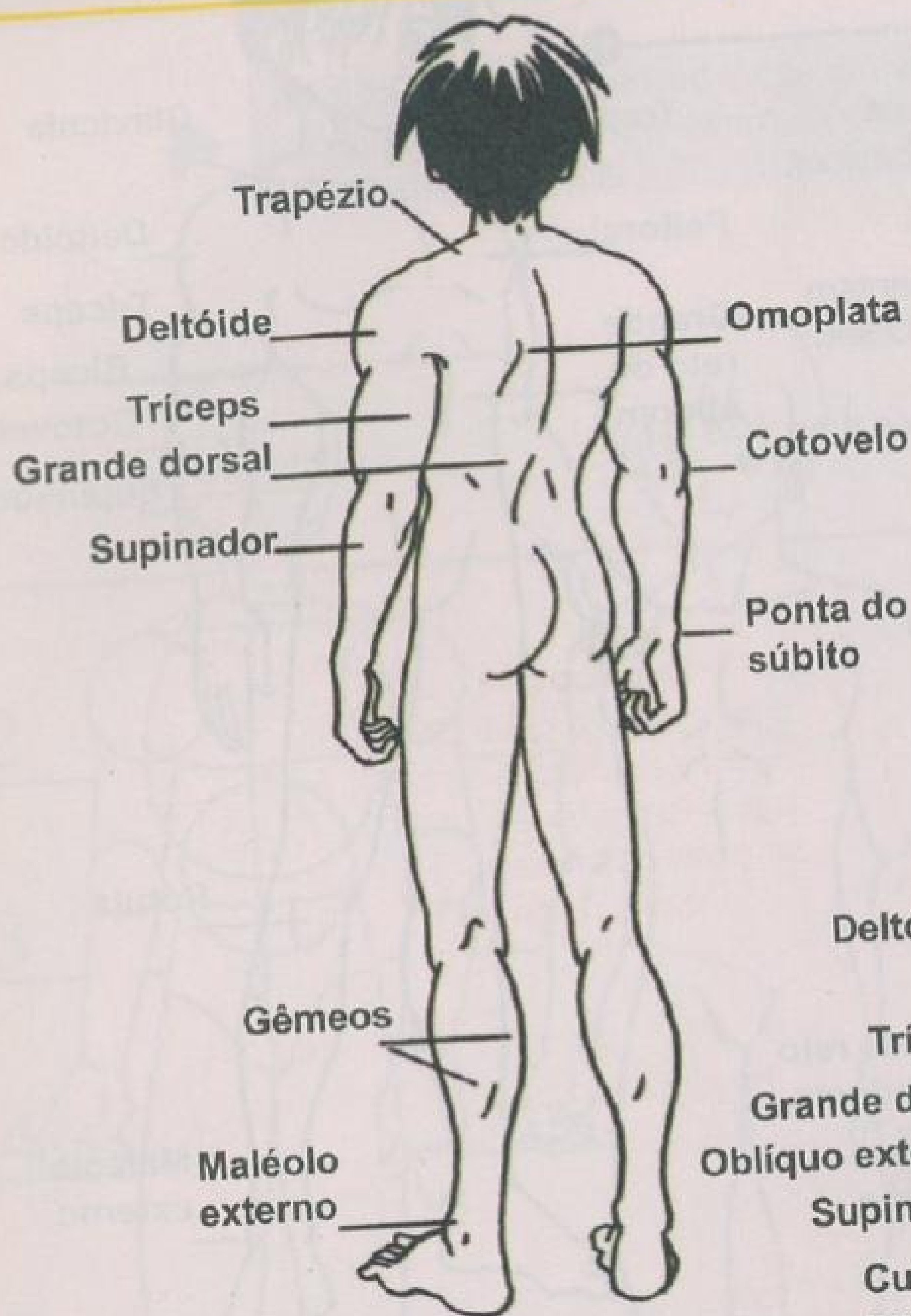
Músculo contraído



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

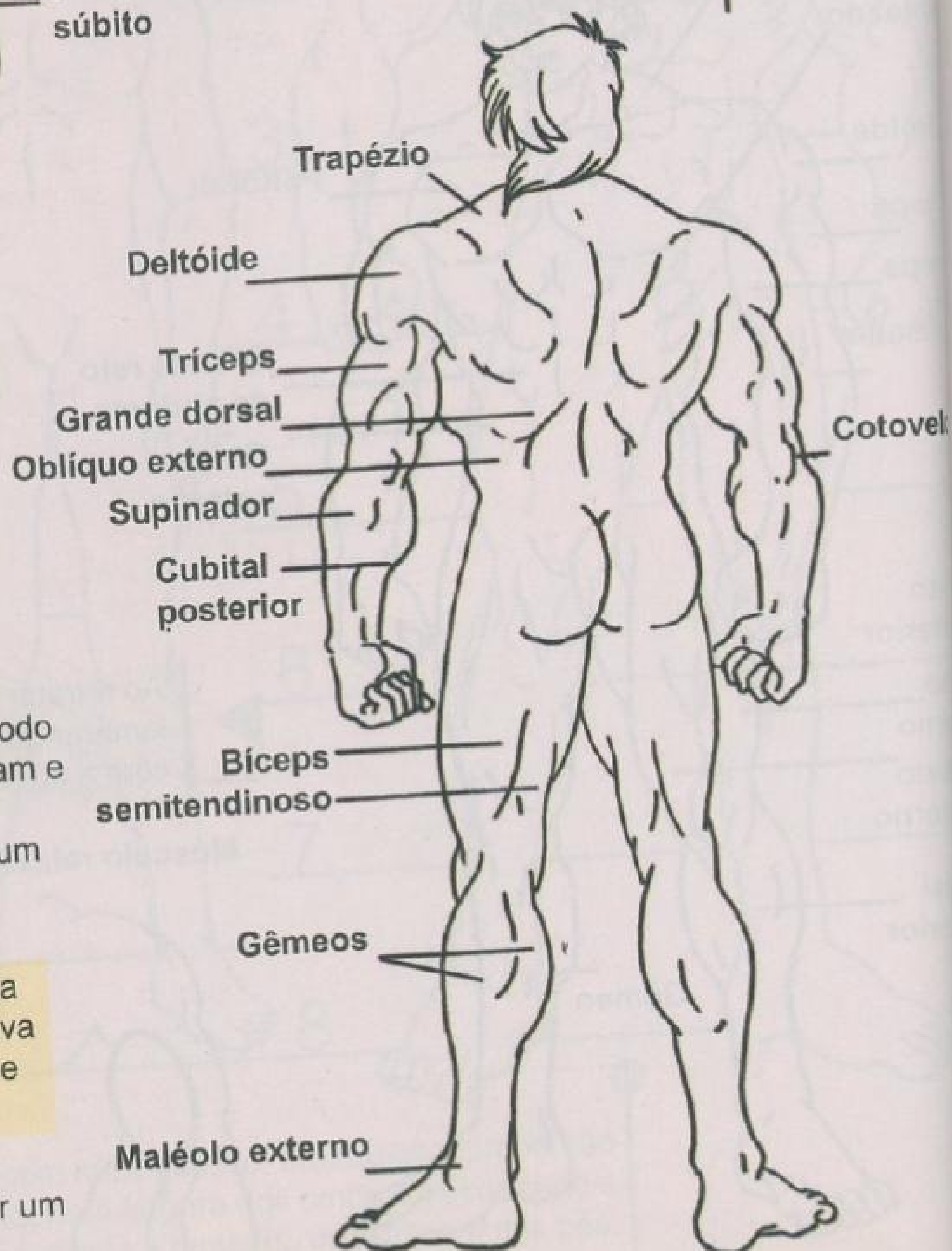
A Musculatura do Dorso

MASCULINO



A figura abaixo foi escalpelada para que os feixes de músculos ficassem à mostra.





- Sem um estudo completo da estrutura anatômica, torna-se muito difícil compreender o modo como os músculos se interligam e se sobrepõem., formando o desenho exposto na pele de um fisiculturista

- Encher a figura de riscos para que ela pareça musculosa leva apenas a um desenho fraco e amadorístico.

- Cada traço deve representar um músculo ou osso existente.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

alpelada
músculos

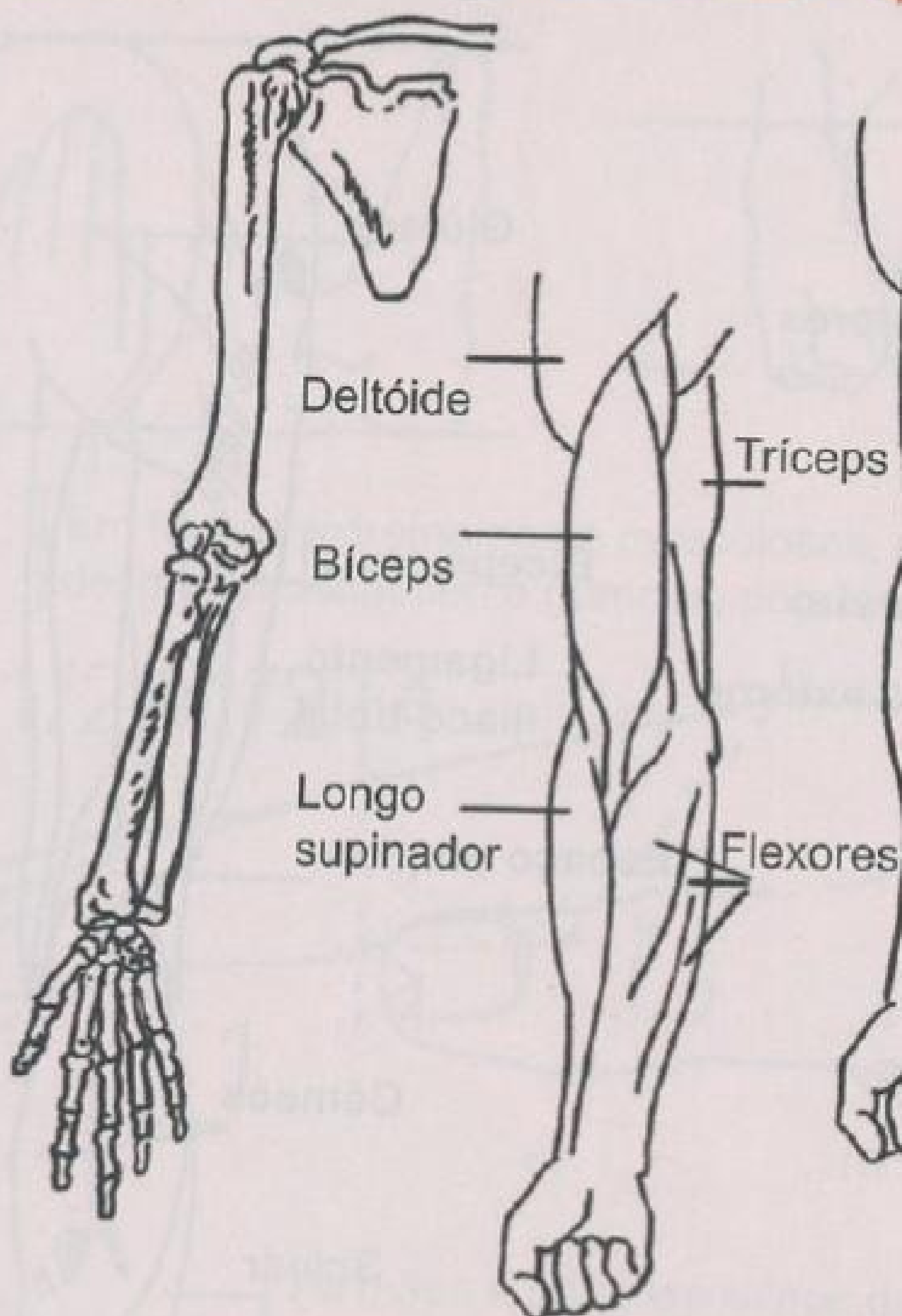
Cotovelo

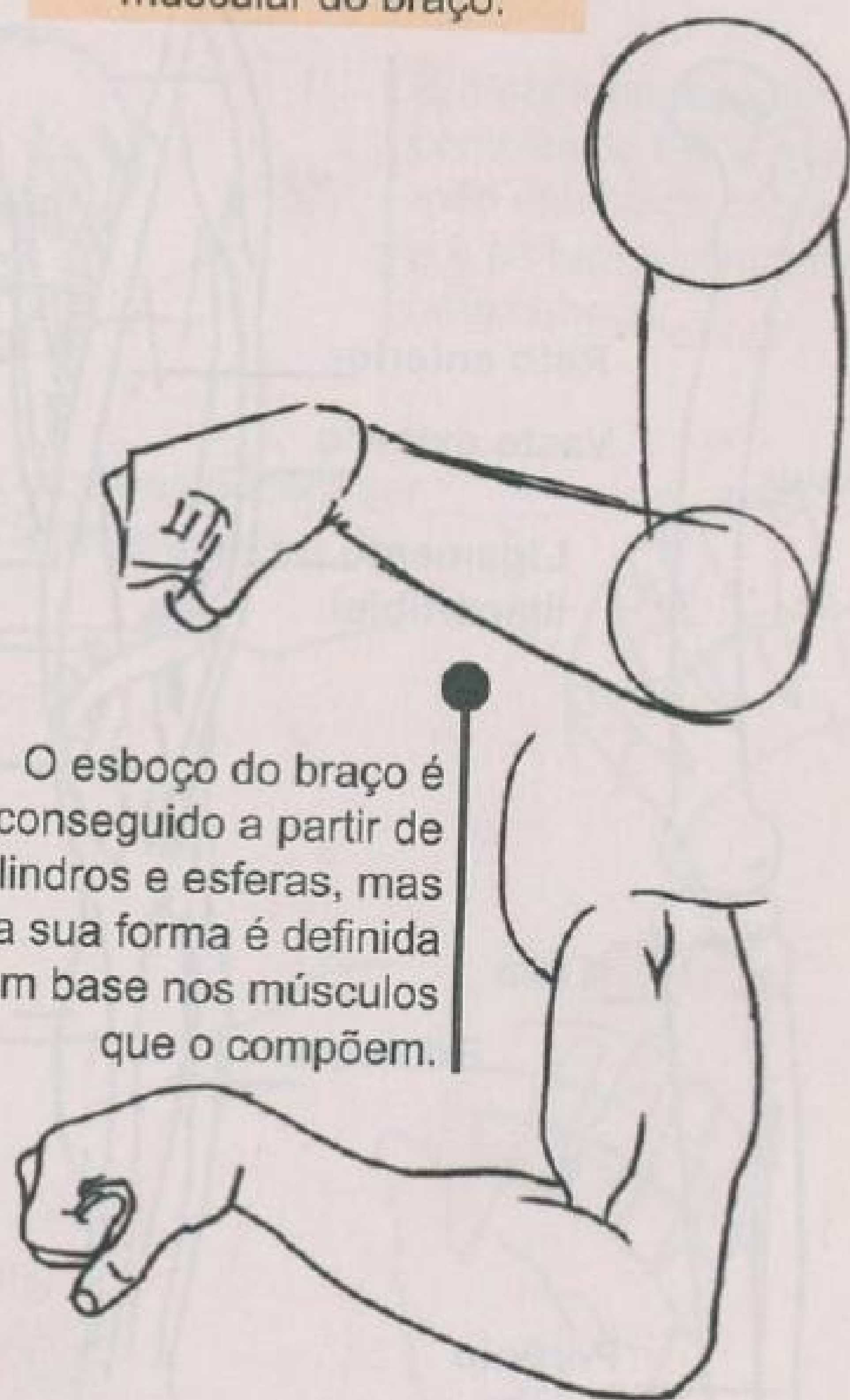
Braços



BRAÇOS

Nestes exemplos é dada ênfase à estrutura óssea-muscular do braço.

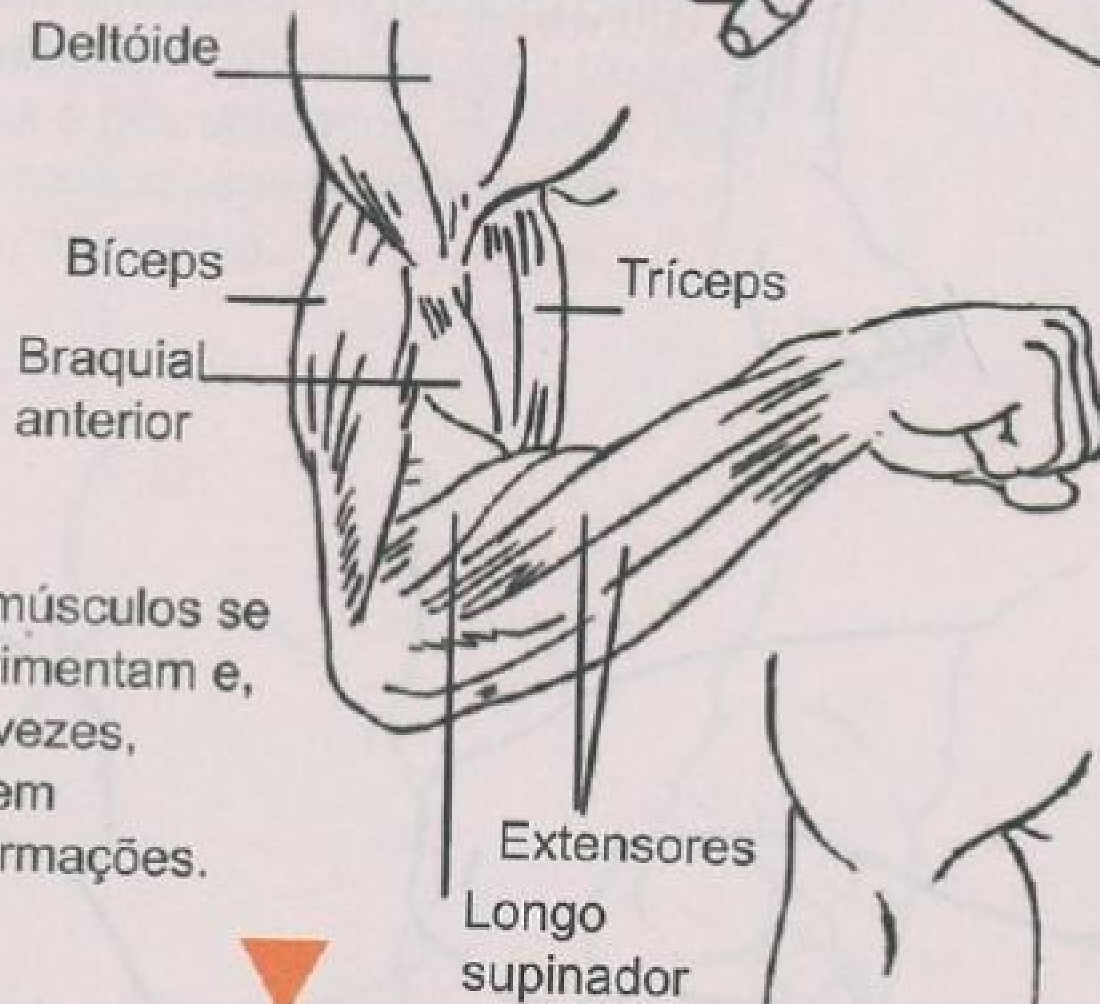




O esboço do braço é conseguido a partir de cilindros e esferas, mas a sua forma é definida com base nos músculos que o compõem.



Vista lateral do braço.



Os músculos se movimentam e, por vezes, sofrem deformações.



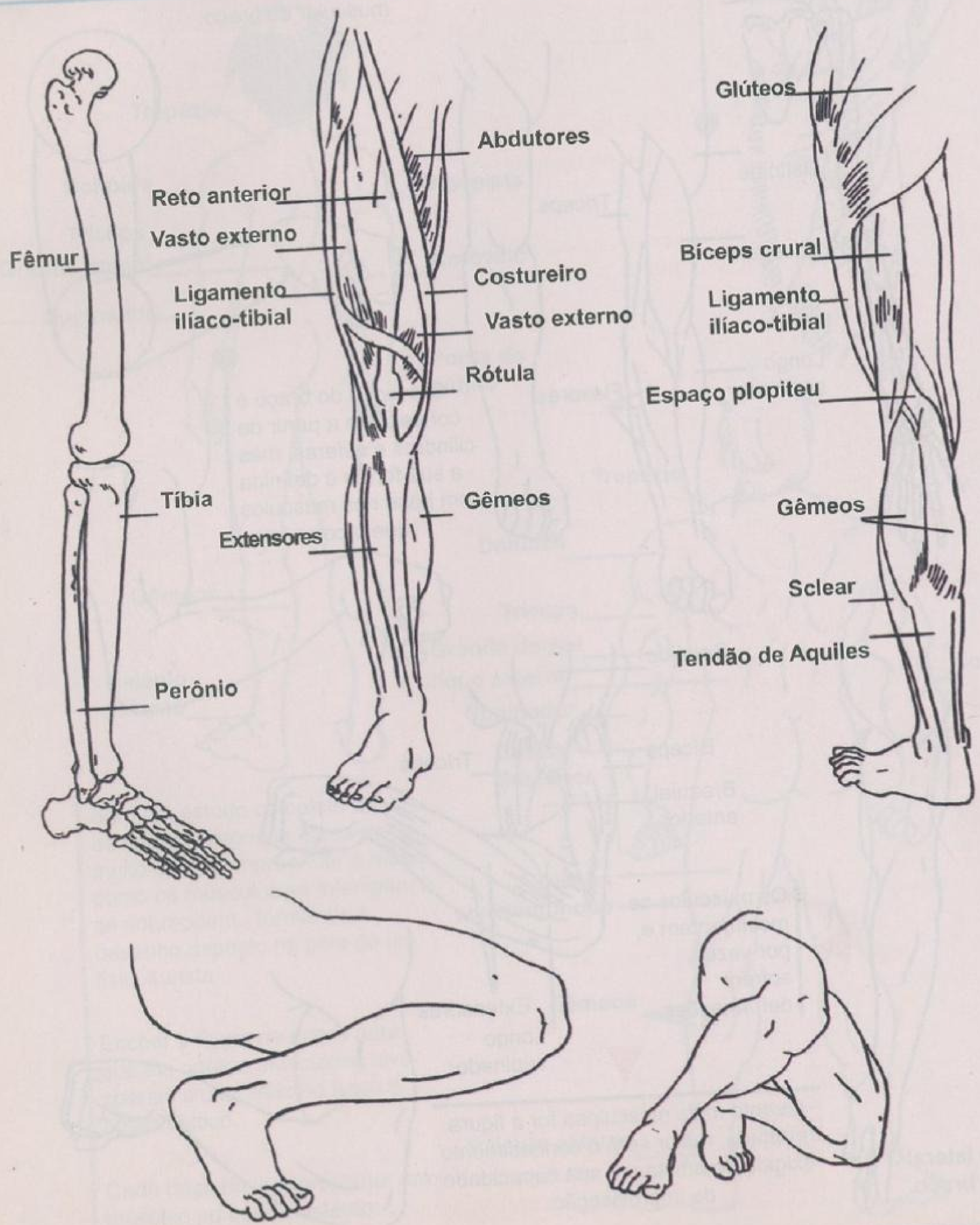
Quanto mais musculosa for a figura retratada, maior será o conhecimento exigido do artista e a sua capacidade de improvisação.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Pernas

PERNAS

A partir dos exemplos abaixo, é possível observar-se a inter-relação dos músculos e o modo como eles se sobrepõem, compondo a perna.



Licenciado para - Claudia Patricia Silva - [redacted] - Protegido por Eduzz.com

bservar-
o como
na.

Mãos e pés MASCULINOS

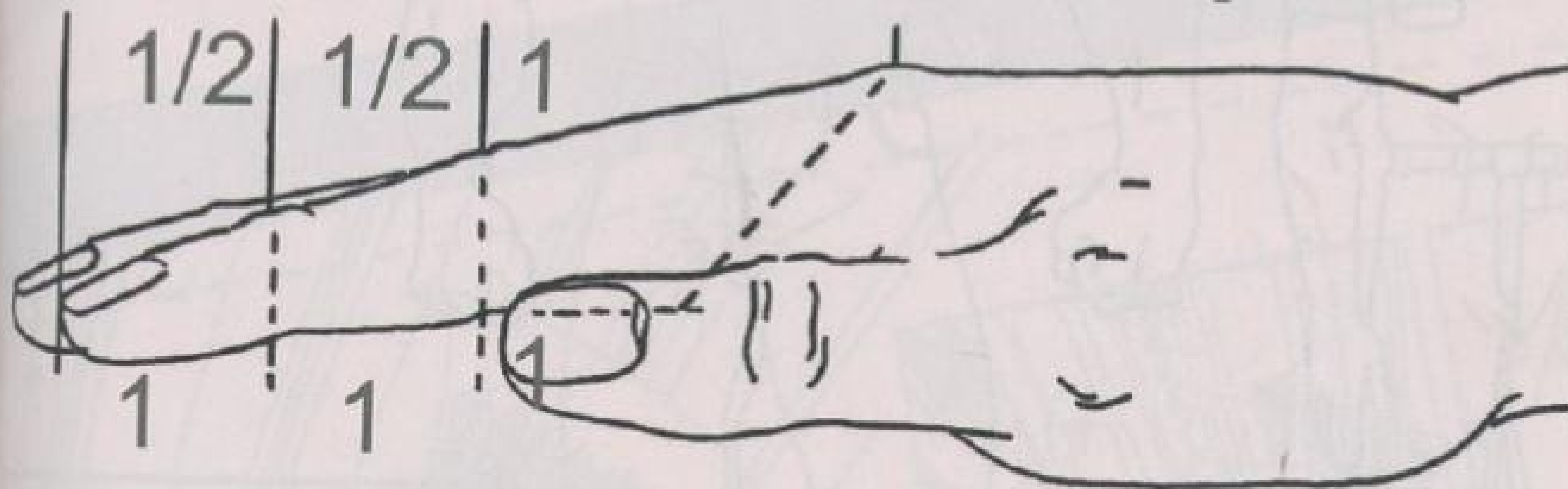






Em personagens de compleição física mediana, a mão estendida cobre a face, e o pé tem o comprimento de uma cabeça.

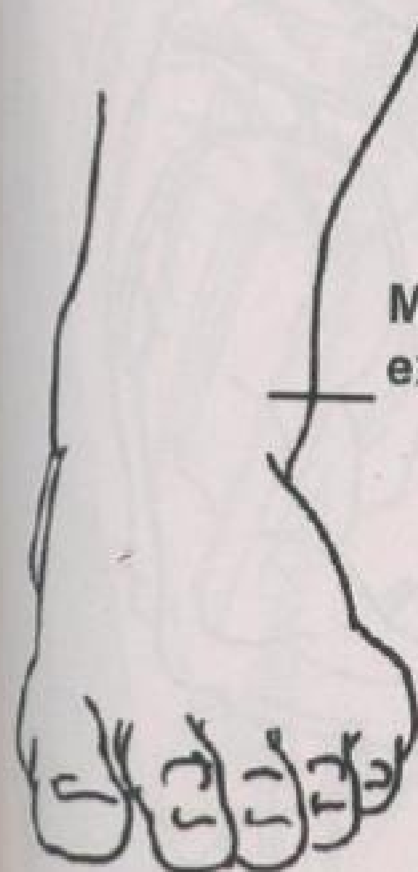
Em figuras extremamente musculosas, as mãos e os pés podem ser desproporcionalmente grandes, pois reforçam a agressividade.







As mãos e pés masculinos devem estar de acordo com o restante do personagem. Garotos e rapazes de compleição pequena terão mãos e pés delicados. Homens mais velhos ou musculosos possuirão pés e mãos bem marcados.









Os métodos de construção são aqueles já apresentados no capítulo 3.

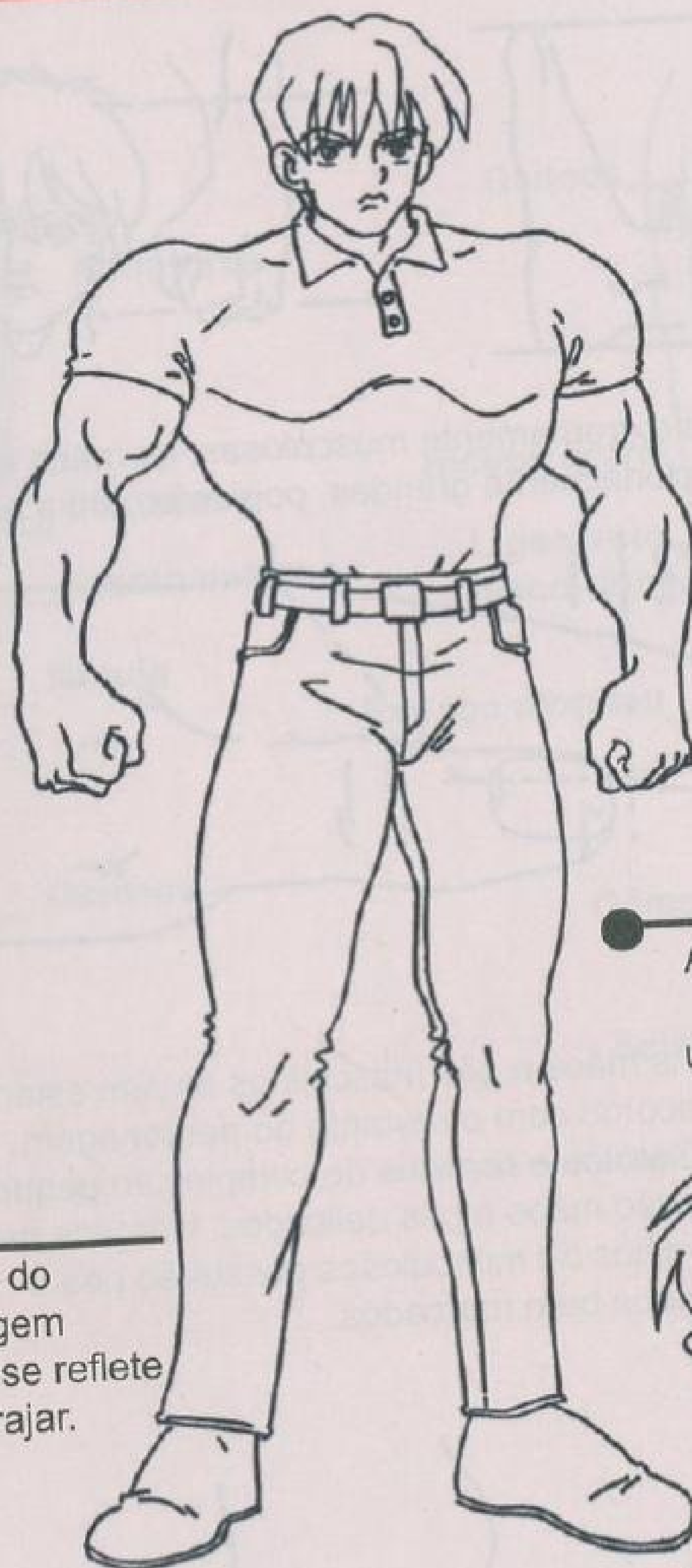
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Atitude e Vestimenta



Assim como a compleição física da figura masculina varia, o mesmo pode ser dito sobre o caimento da vestimenta sobre o corpo.





A mesma roupa cai d... modo diferente sobr... um homem musculos... e um franzin...

A atitude do personagem também se reflete no seu trajar.



Para personagens "durões", dê preferência a camisetas tipo "regata" e camisas sem mangas.

Os deltóides, bíceps e tríceps devem estar à mostra sempre que for possível.



Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

AÇÃO E DINÂMICA

oupa cai de
rente sobre
musculoso
m franzino.

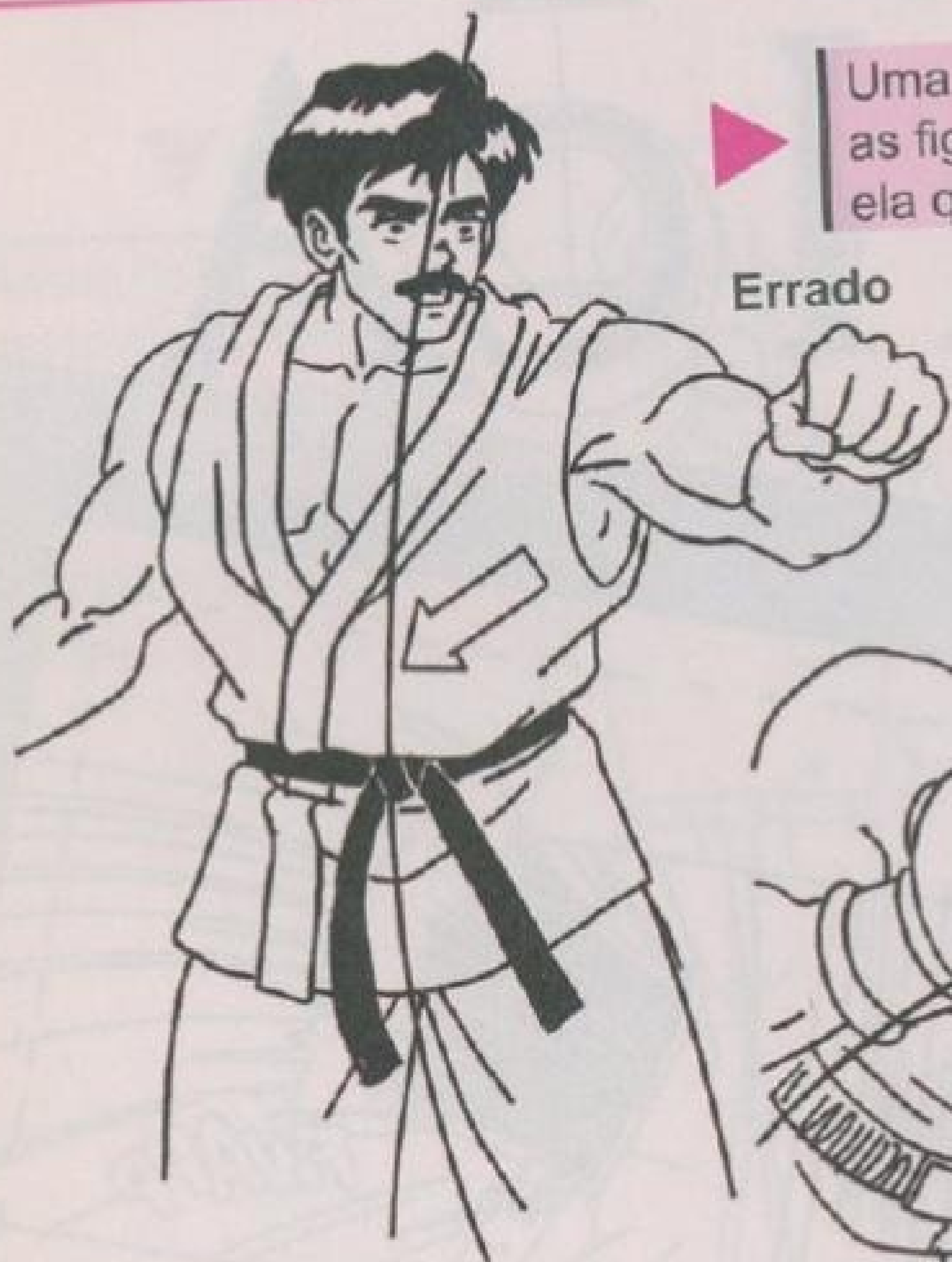


Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Desenhando o Movimento

MOVIMENTO

Uma linha imaginária corre através de todas as figuras. É a chamada "linha de ação" e é ela quem define a direção do movimento.



Deve-se sempre planejar o desenho buscando acentuar o efeito desta linha. Fazendo isto, o efeito dramático da ação retratada será ampliado.



As poses intermediárias possuem pouco impacto. Por isso deve-se evitar o seu uso.



Pose extrema = maior impacto



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

anejar o
uscando
to desta
o efeito
etratada
npliado.

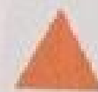
pacto.

O ponto de Impacto



IMPACTO

O desenho de um personagem atingindo o outro alcançará um resultado melhor se o momento de contato já tiver passado e existir uma pequena distância entre eles.



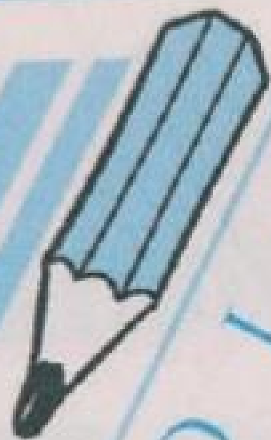
A exceção são os closes de deformações causadas pelo impacto.



Uma segunda opção é o trauma cômico.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Definição Gráfica do Golpe



GOLPE

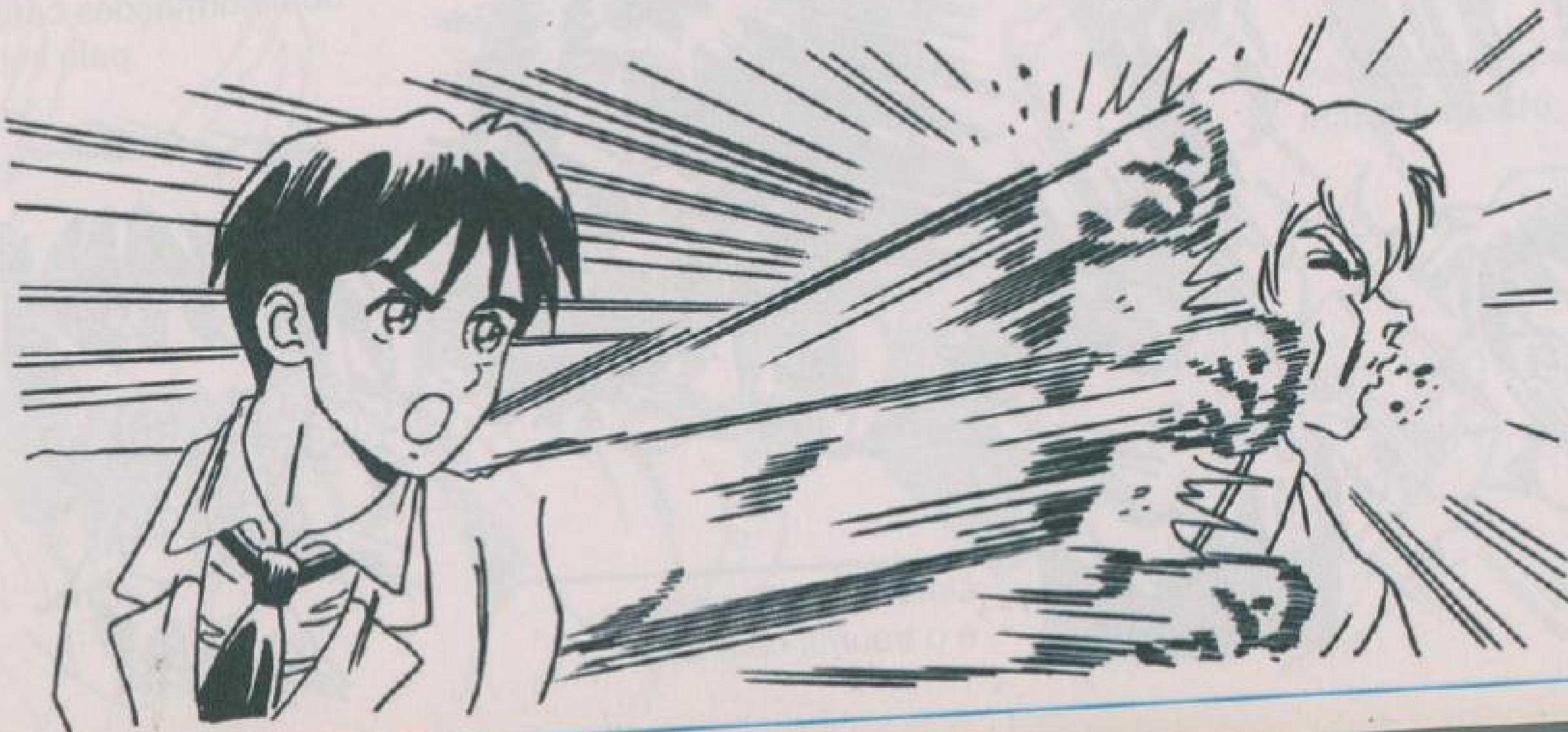
Velocidade



Velocidade extrema

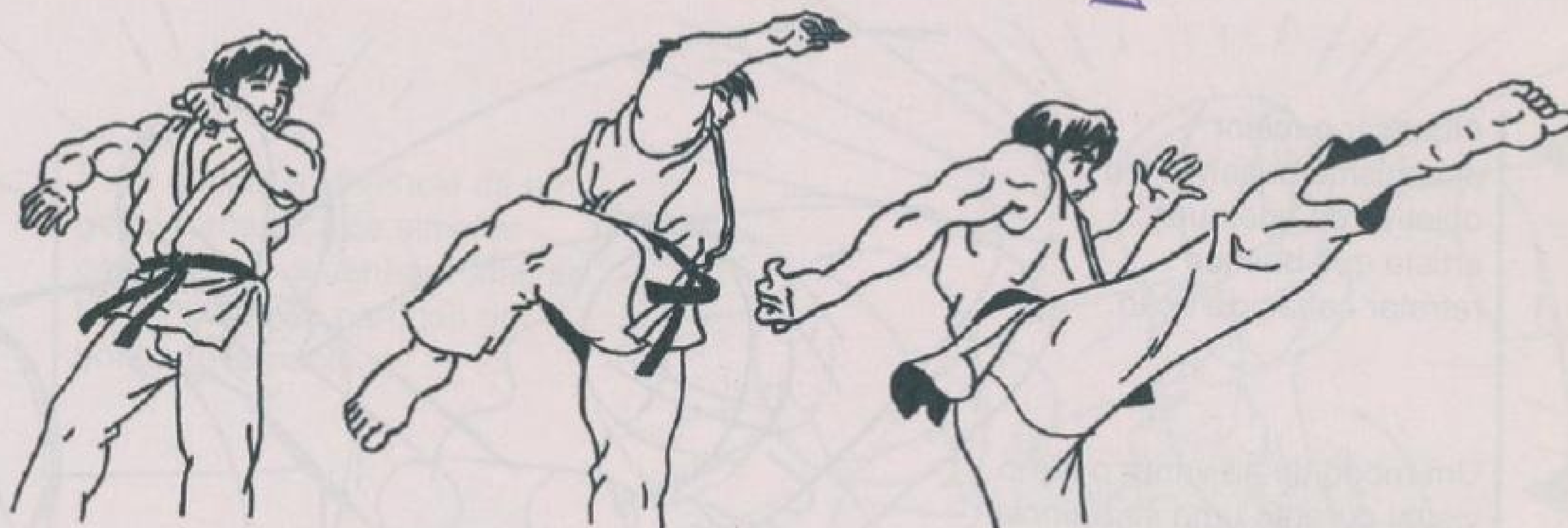


Múltiplos golpes

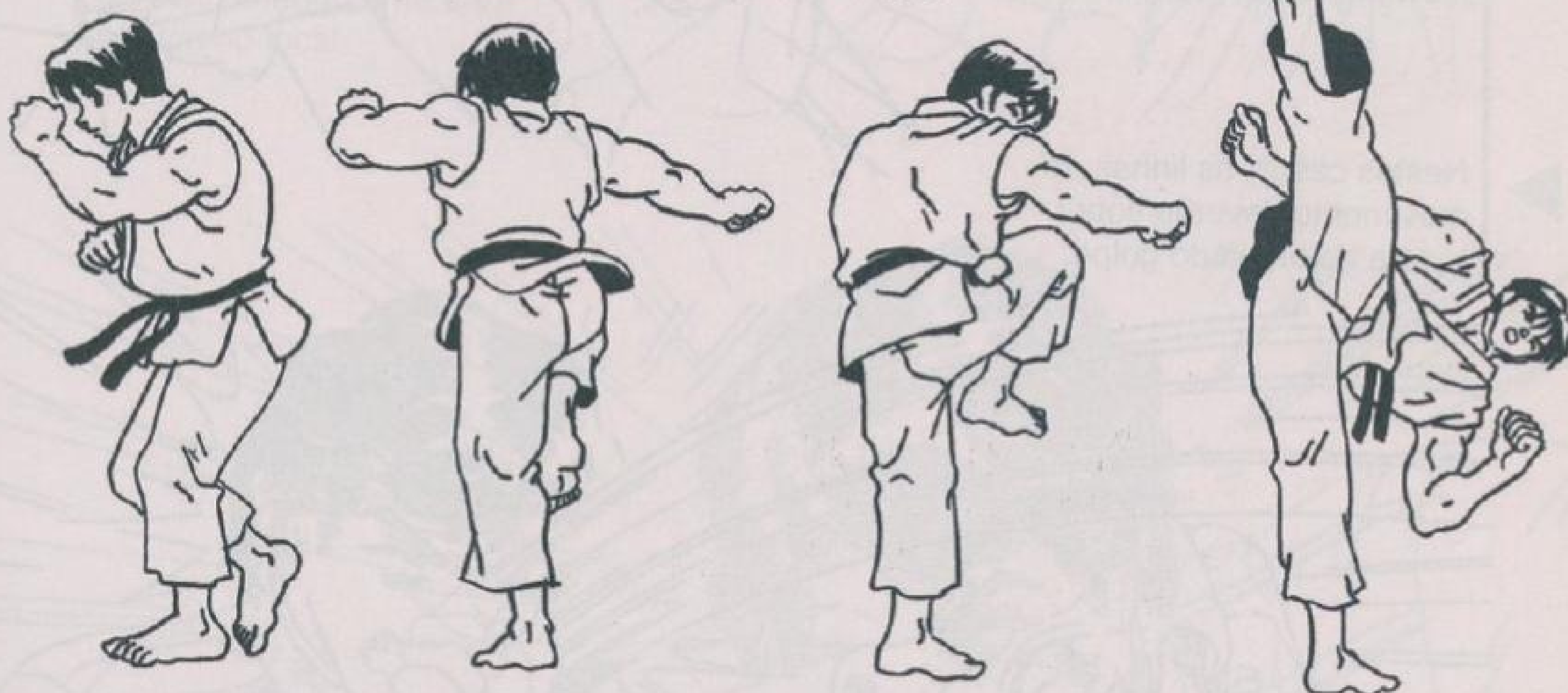


Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

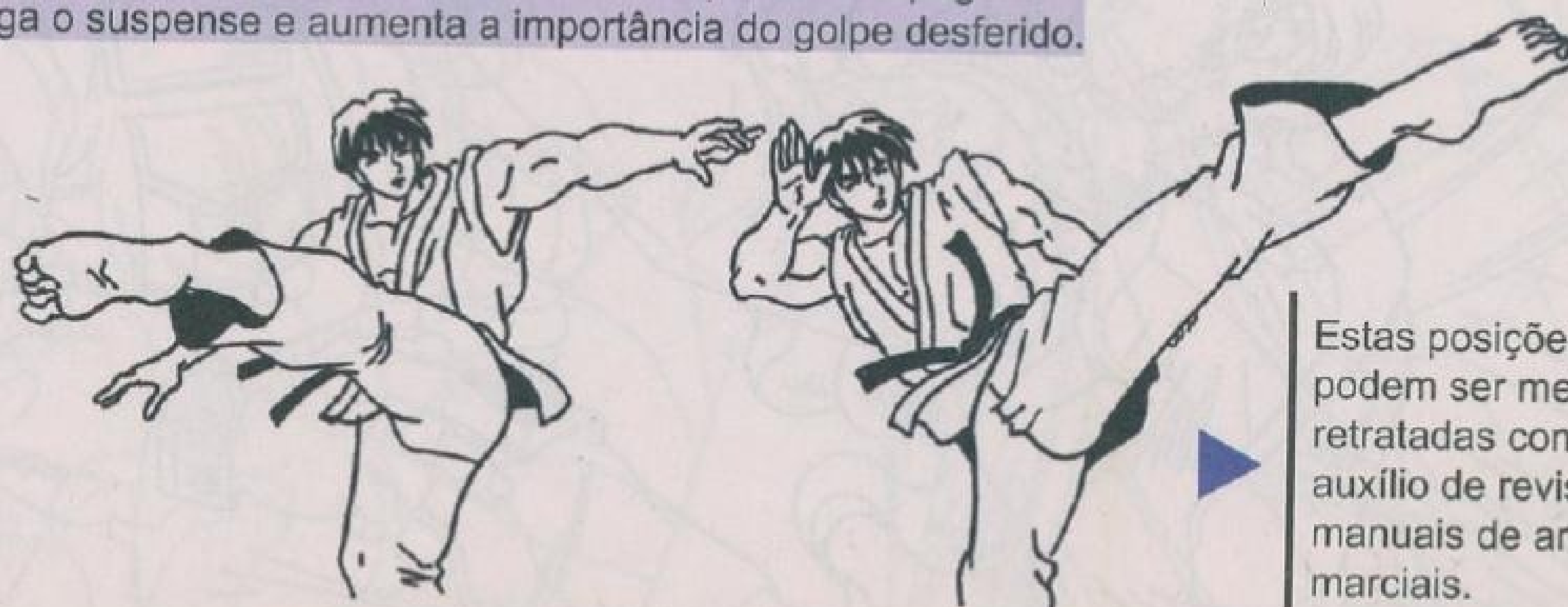
Visualizando o golpe em Câmera lenta



O estudo de movimentos passo a passo é muito útil quando criamos cenas de lutas.



O efeito câmera lenta conseguido com este tipo de decupagem prolonga o suspense e aumenta a importância do golpe desferido.



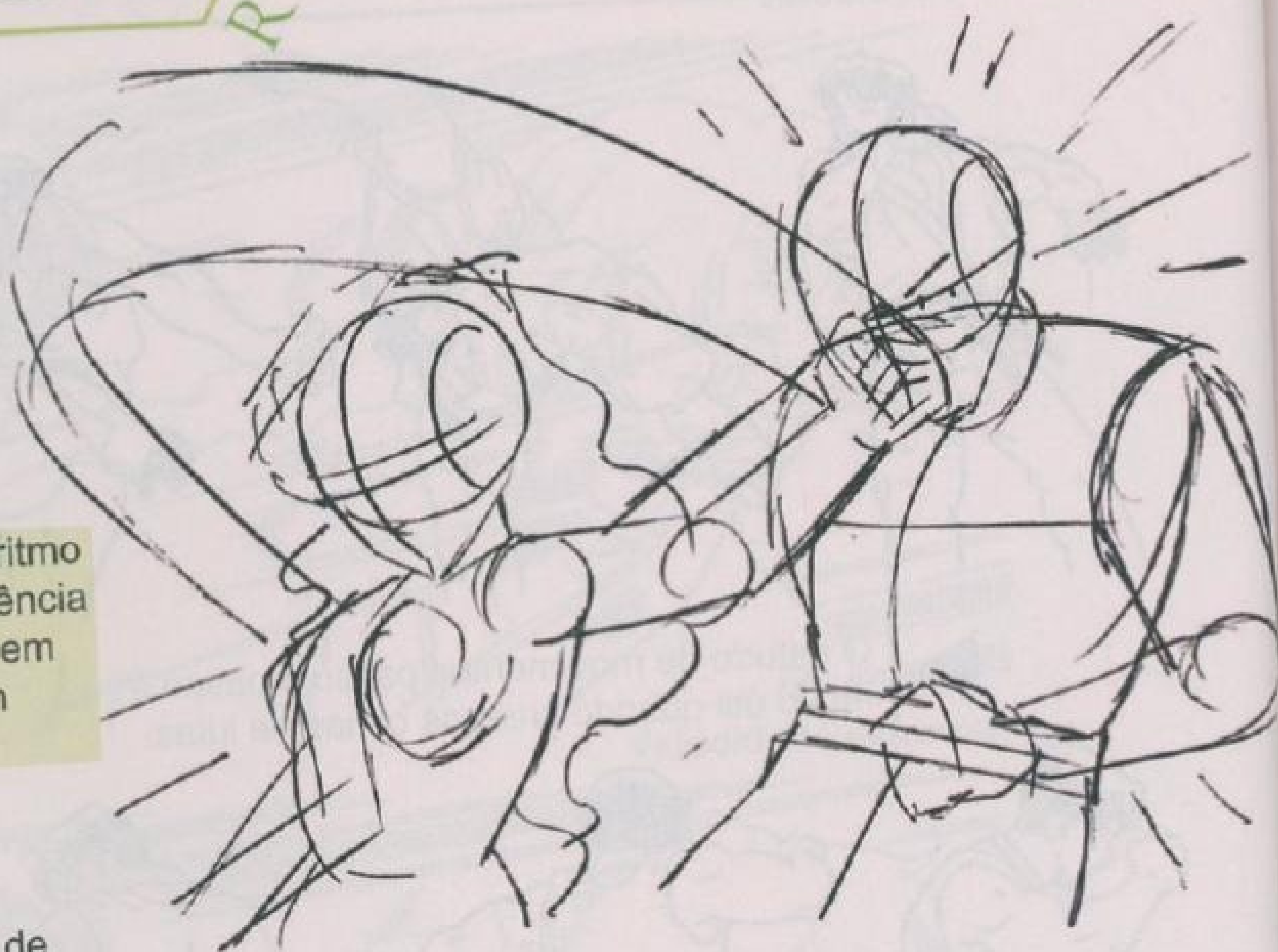
Estas posições podem ser melhor retratadas com auxílio de revistas e manuais de artes marciais.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Movimentos e Ritmos



RITMOS



- Alcançar o maior dinamismo possível é o objetivo de qualquer artista que busque retratar cenas de ação.

- Um modo de se variar o ritmo visual durante uma seqüência de luta é alternar golpes em linha reta com golpes em movimentos circulares.

- Nestes casos, as linhas de movimento deverão cobrir toda a trajetória do golpe.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

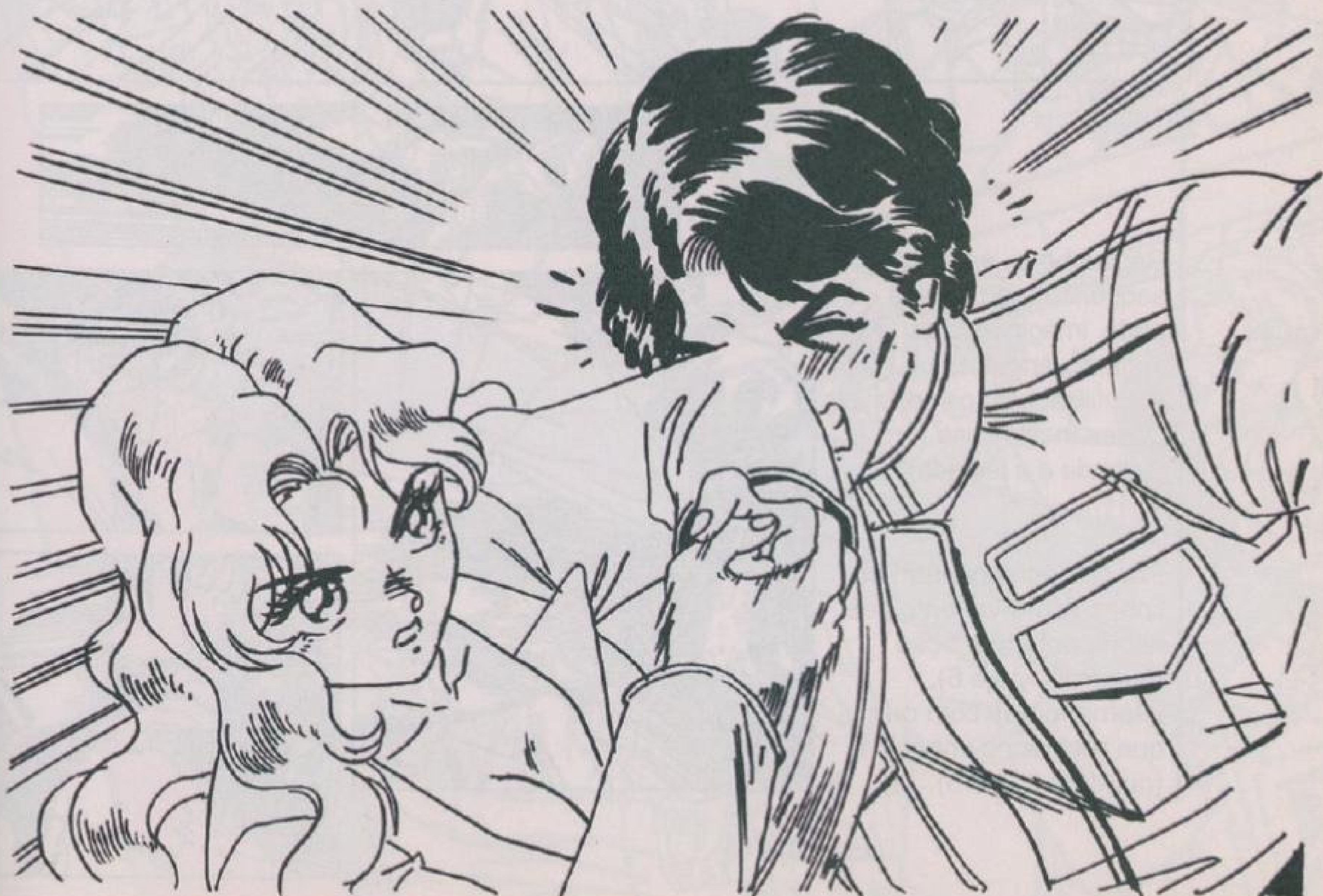
A área de Impacto





Para realçar a violência de um golpe, uma técnica simples consiste em desenhar todas as linhas de fundo partindo do ponto de impacto.

Outro truque consiste em eliminar as linhas no ponto de contato, criando uma área branca no local.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Variando ângulos e criando uma Seqüência



A criação de uma seqüência de luta começa sempre com uma visualização do modo como ela evoluirá.









Rascunha-se então a seqüência em papel, à parte, imaginando os variados ângulos que irão ser utilizados e os possíveis closes (neste caso a joelhada e a testada).

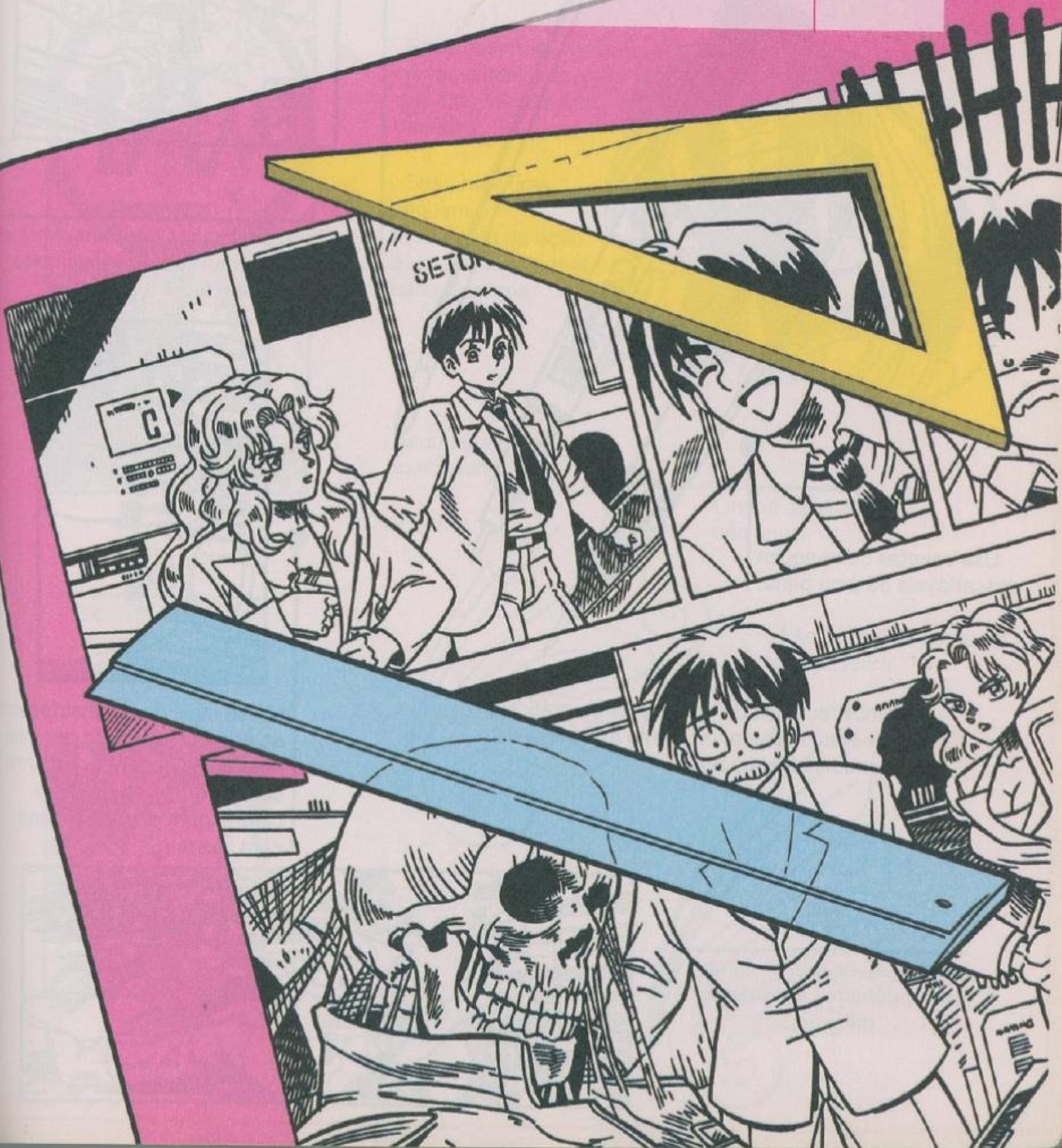
Por fim, acrescentam-se linhas de movimento que acompanham a ação (quadros 1, 3 e 6), alternando-as com outras que realçam o impacto (quadros 2, 4 e 5).







AÇÃO EXTREMA NA ARTE-FINAL



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Linhas de Movimento



CANETA E PENA



Use canetas de nanquim descartáveis ou uma pena.

Nunca faça uso de canetas esferográficas, pois elas possuem uma tinta que borra quando exposta à água.



O material usado para desenhar as linhas de movimento são simples, mas podem fazer a diferença.



Utilize mais de um instrument ao arte-finalizar para dar mais riqueza ao desenho. Na arma acima, foram usadas uma caneta para o fundo e pena para a arma.

Lembre-se de que as linhas acompanham o movimento da ação.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Curva francesa





Este instrumento é de grande serventia na hora de arte-finalizar os desenhos, quando:

. Seus desenhos tiverem curvas complexas, para que elas não fiquem tremidas.

. Suas hachuras seguem o movimento da ação e uma régua normal não adiantaria.



Acompanhe os exemplares:

Linhas de ação são finas.

Existem diferenças entre hachuras e linhas de movimento.



As hachuras possuem espessura.



Existem curvas francesas em três tamanhos.

Quanto maior o desenho, maior a curva a ser usada.

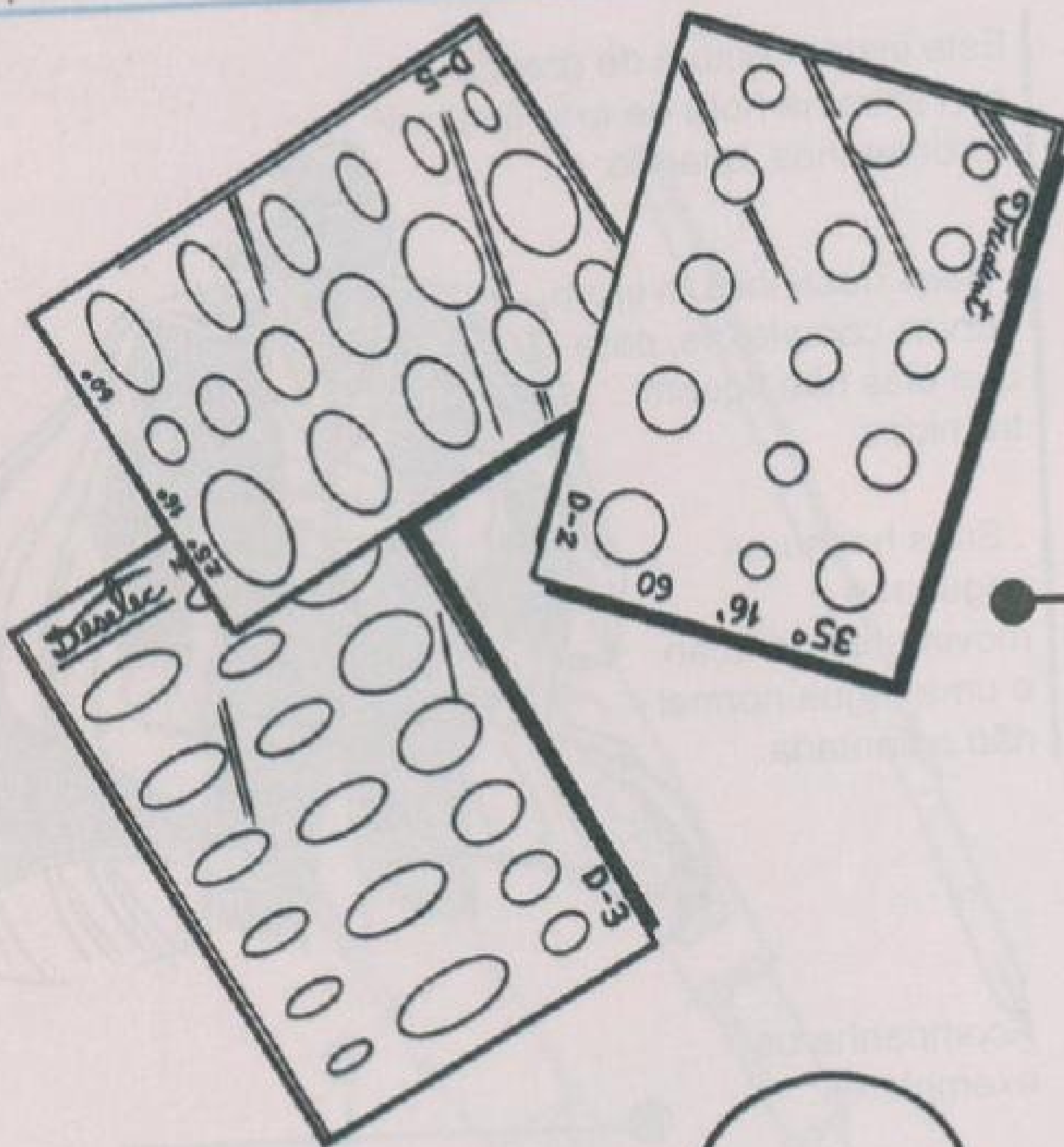


Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Gabaritos

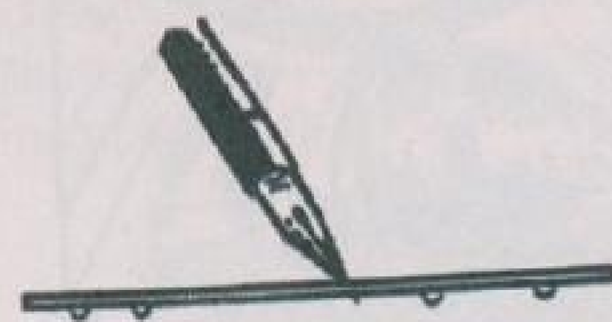
GABARITOS





Mesmo com o advento das letras computadorizadas, existem editoras que preferem ter de antemão os balõezinhos arte-finalizados.

Assim sendo, para que eles nã[o] fiquem tortos, existem gabaritos d[e] diversas forma[s]



Eles possuem bolinhas na par[te] de baixo, o que permite arte-finalizar com uma pena.



Eles são úteis para objetos de cenário também.

Redondos, ovais, até em formato quadrado...

...eles não custam caro e ajudam na sua arte.







Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

as letras
n editoras
emão os
zados.

e eles não
baritos de
as formas.

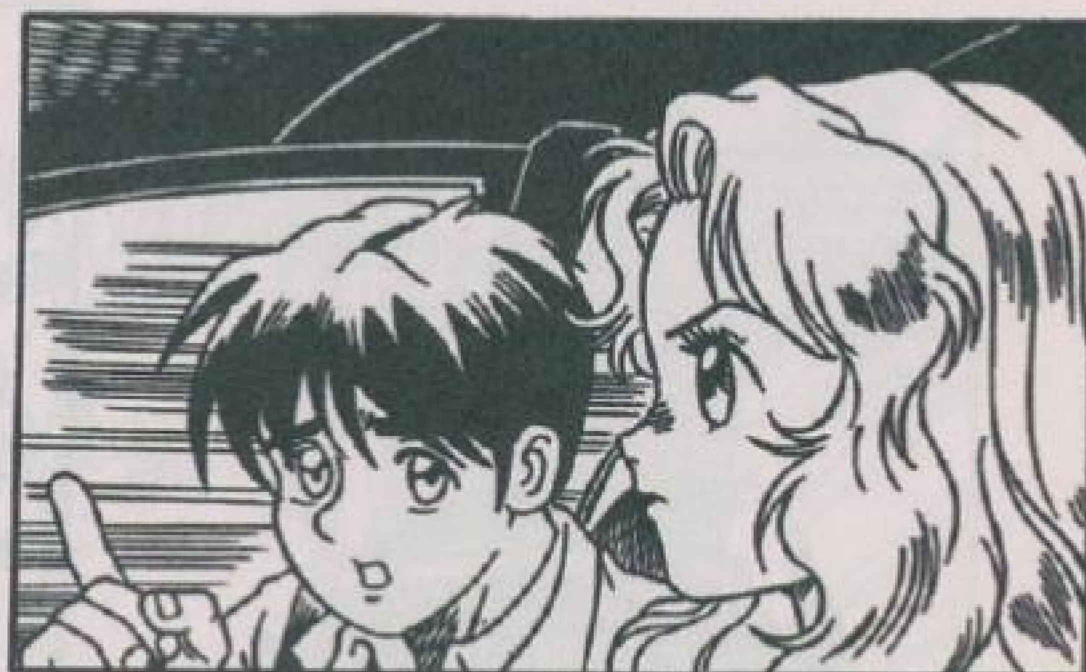
s na parte
e arte-
a.

Veículos em movimento



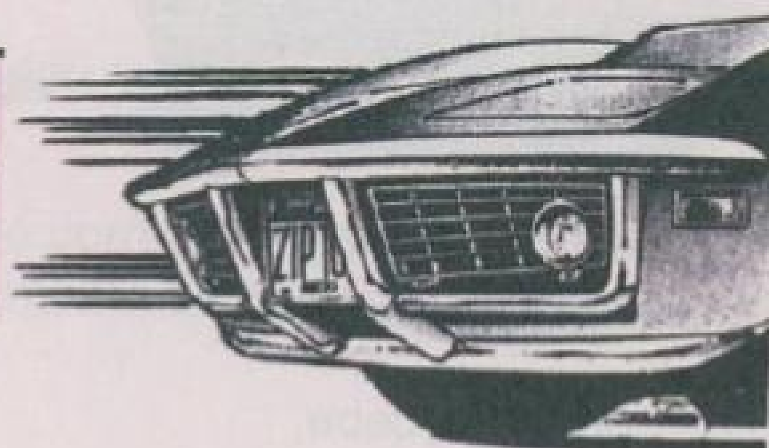
VEÍCULOS





As famosas linhas de movimento vão aparecer à medida que a ação toma conta das páginas de sua história.

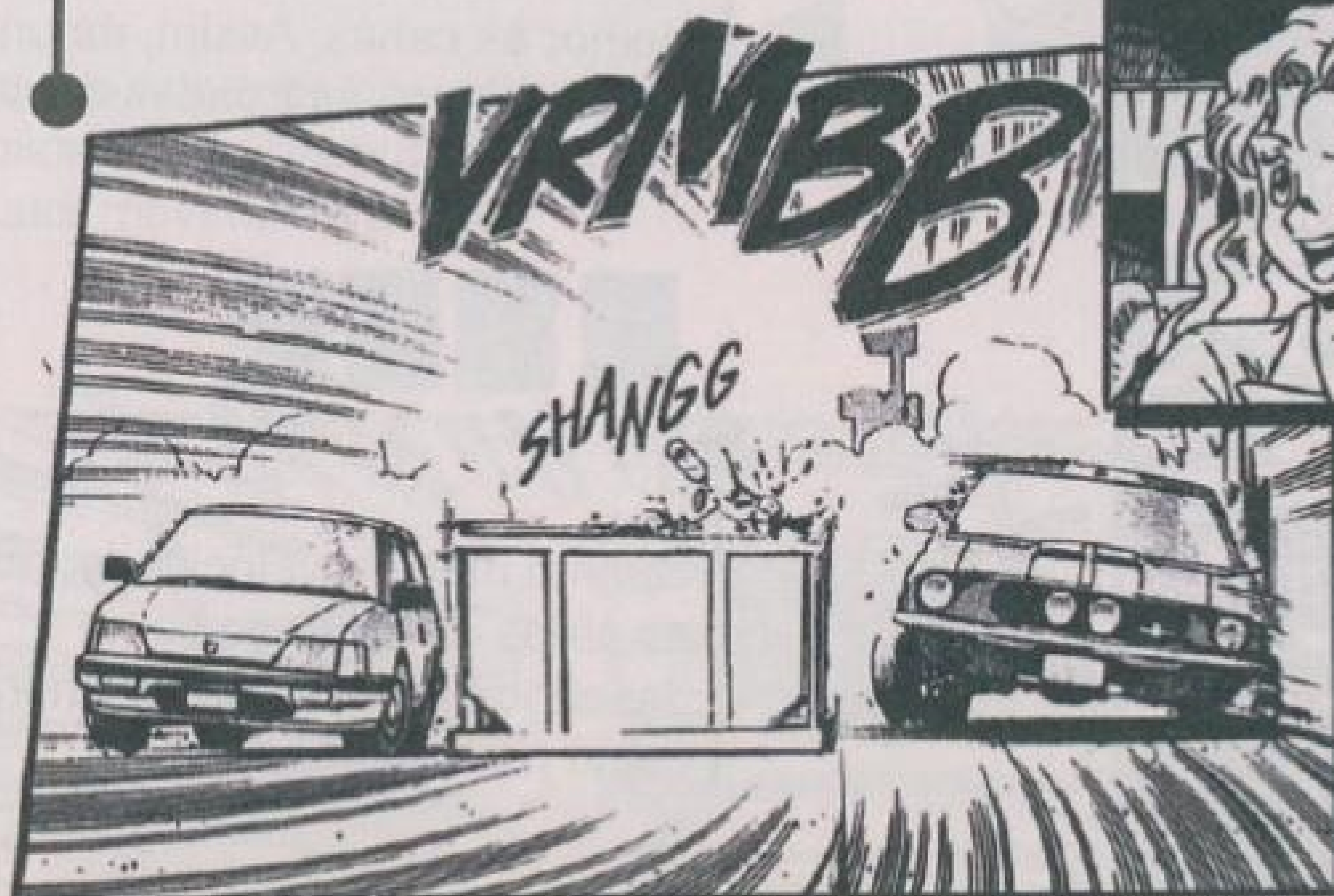
Linhas finas, elas nunca devem ser da mesma espessura que os personagens.



Estas linhas não precisam ser sempre contínuas.

Você pode entrecortá-las para dar um efeito a mais, como na cena abaixo.

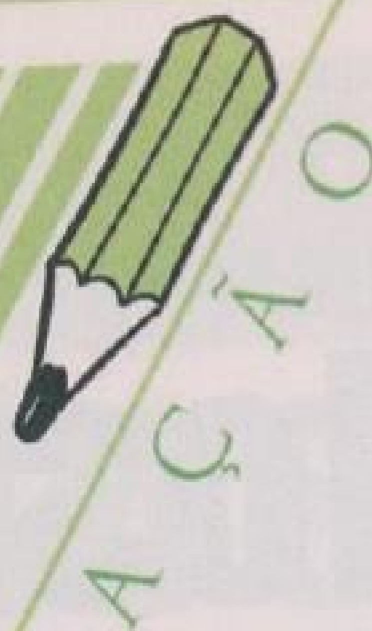




Lembre-se: mais finas que os personagens e seguindo o movimento da ação.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva -

Ação Extrema

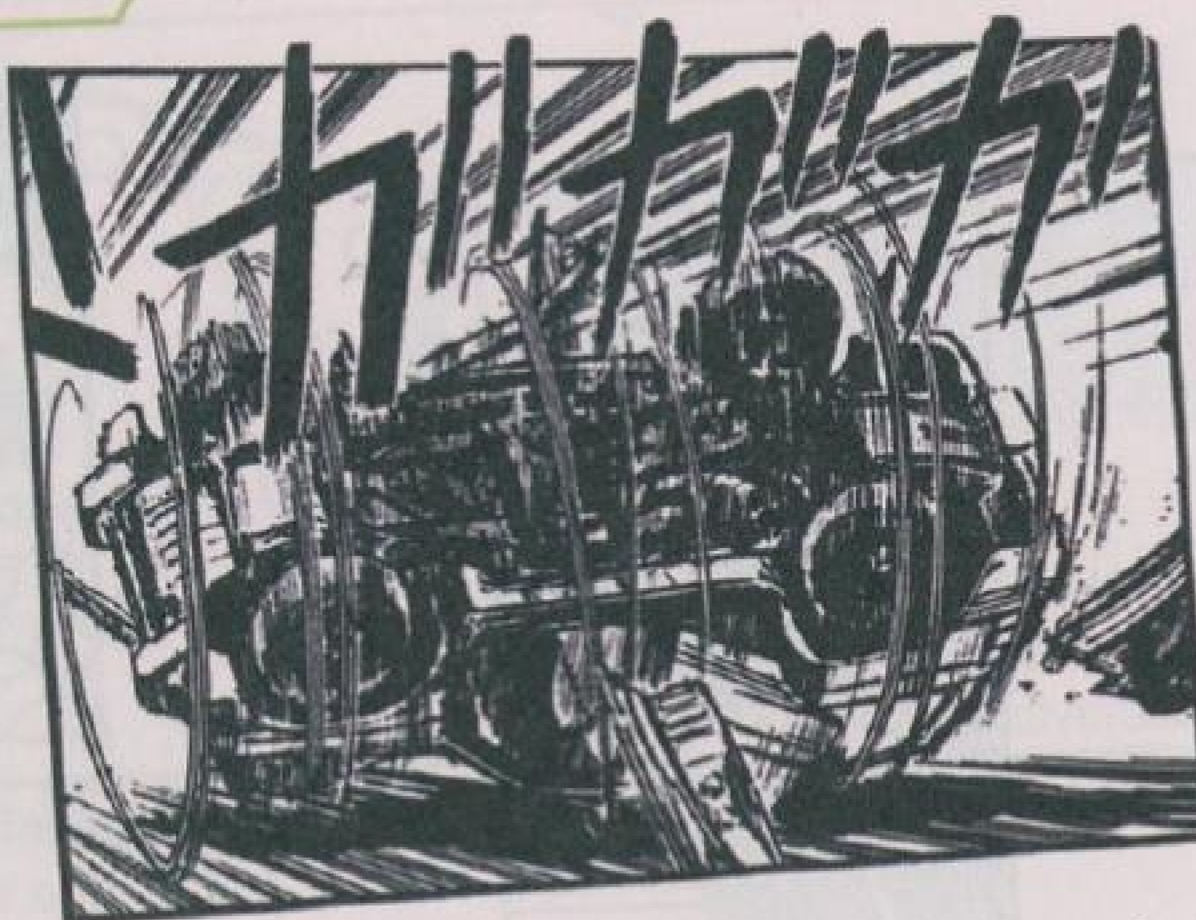


Quando temos veículos e objetos em alta velocidade, o desenho deve refletir isso.



O caminhão aqui não foi desenhado inteiro.

Mas não se percebe, pois ele parece estar em movimento.

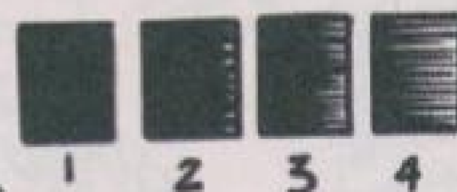


Veja: como uma foto tirada no momento da capotagem, em que a figura fica borrada, as linhas de movimento formam o próprio desenho.



A pena costuma dar um efeito melhor às cenas. Assim, dá um ar mais orgânico às freadas deste tipo.





Quanto maior a velocidade, mais as áreas de preto do seu desenho vão se tornar hachuras, como na escala acima.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Freadas e Batidas



Estes são os tipos de cenas que vão exigir mais da habilidade do arte-finalista.





O uso correto dos materiais, das linhas de movimento e das hachuras é fundamental.

Veja ao lado como as hachuras acompanham as linhas de movimento perfeitamente.



Aqui, o contorno do carro que colide é todo hachurado, dando maior movimento à cena.



Procure observar bem cenas como esta ao fazer sua arte-final.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Explosões e Fumaça

EXPLOSÕES

Toda história de aventura que se preze tem explosões e fumaça.

A dica ao arte-finalizar estas cenas é variar o material utilizado.



Pincel para contornar fogo.



Para fumaça, fogo e tudo que necessite de uma aparência orgânica, devemos usar uma pena ou pincel.



Para hachuras, usar canetas descartáveis

Para as hachuras, se você ainda não se sentir seguro, poderá usar canetas.

Já para a fumaça preta, você deve fazer uso de pincel.

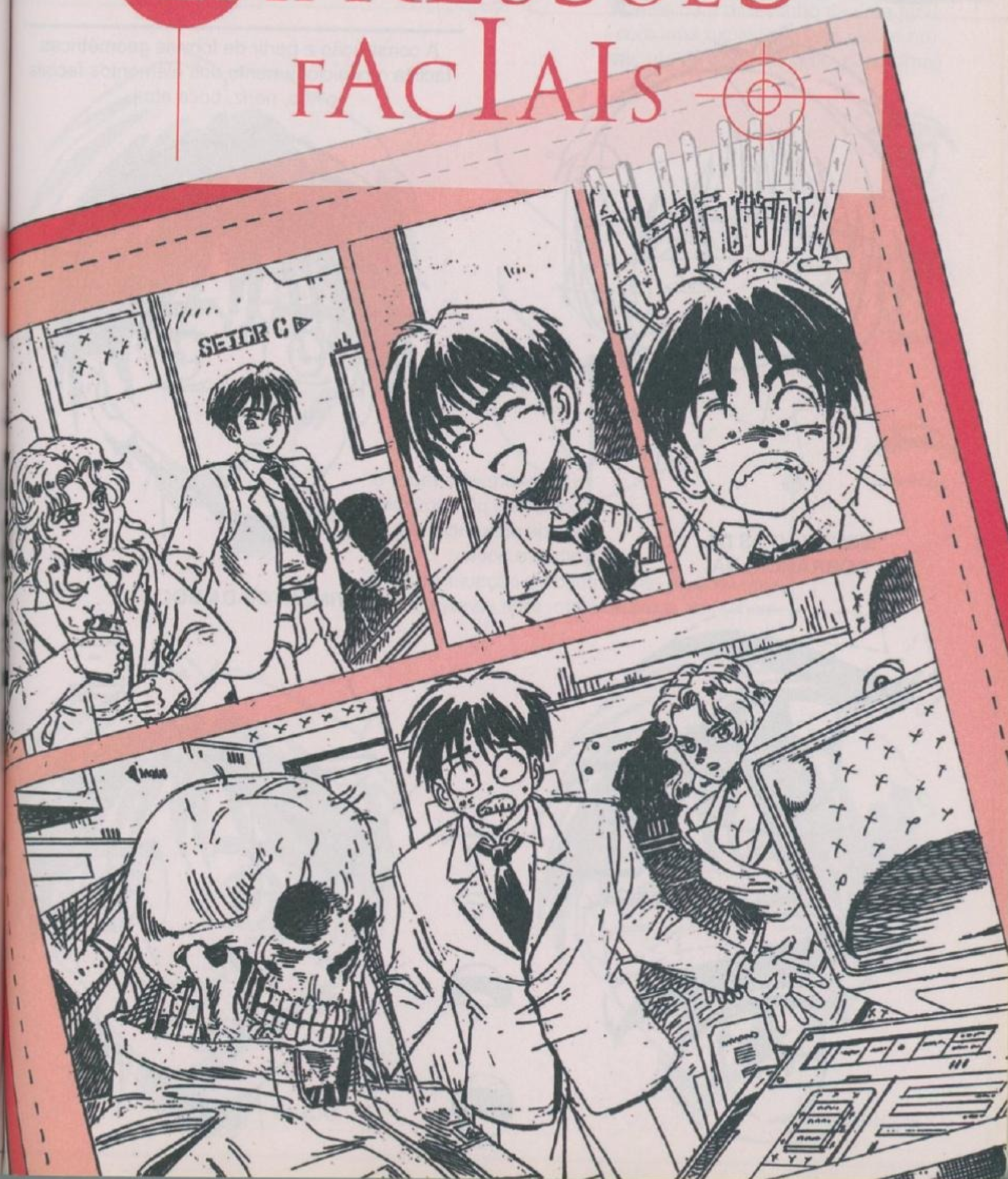


Nesta cena, canetas foram o ideal.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

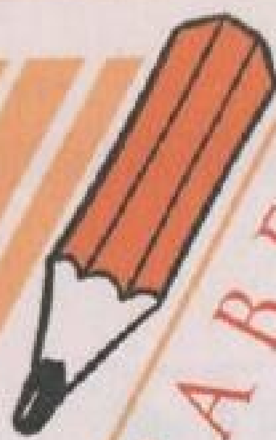
EXPRESSÕES FACIAIS



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634

Cabeça

A CABEÇA



A construção a partir de formas geométricas facilita o posicionamento dos elementos faciais (olhos, nariz, boca etc.)



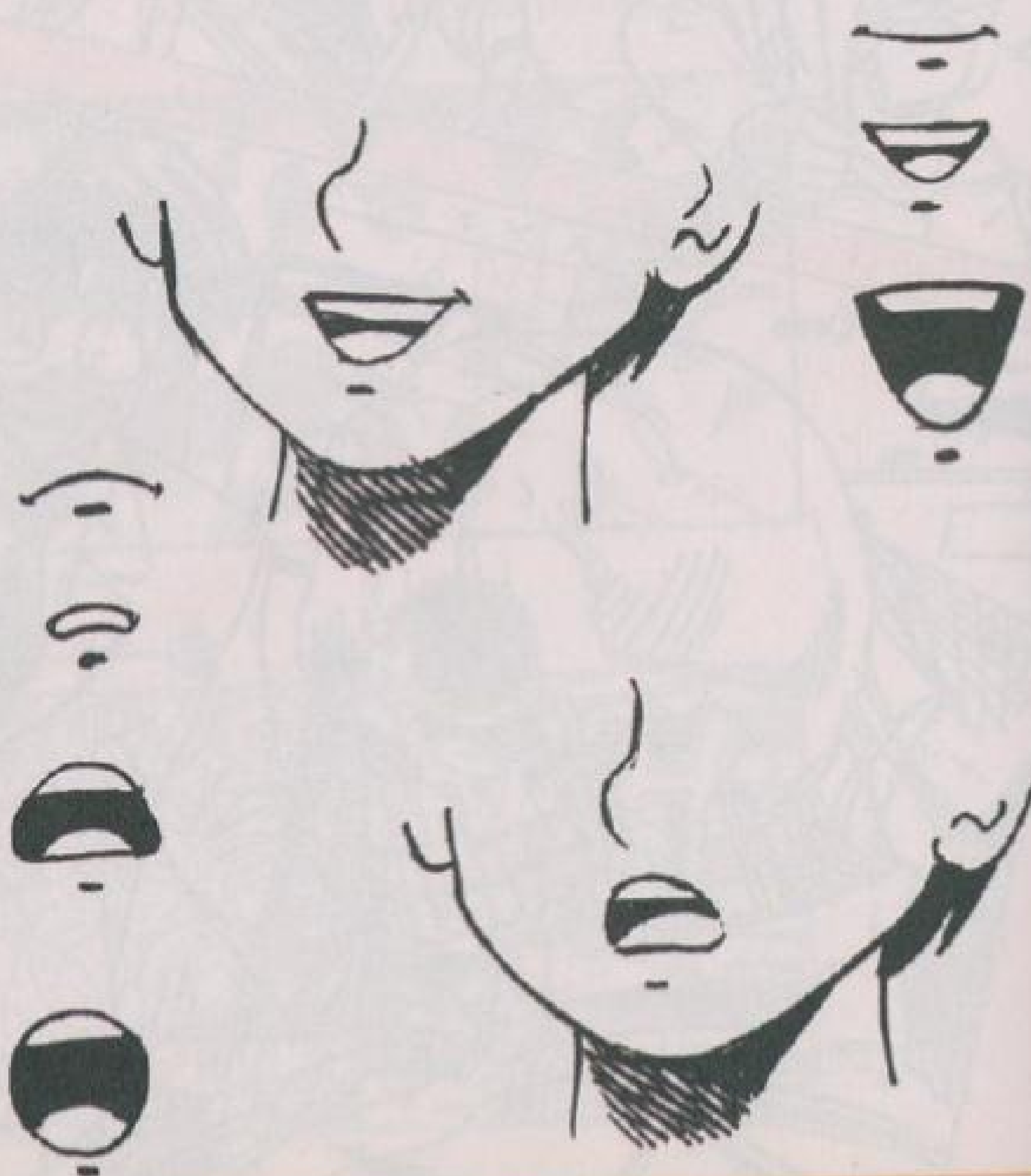


Já a expressão facial é composta por movimentos de sobrancelhas, olhos e boca.

MOVIMENTOS DA SOBRANCELHA



MOVIMENTOS DA BOCA



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

étricas
s faciais

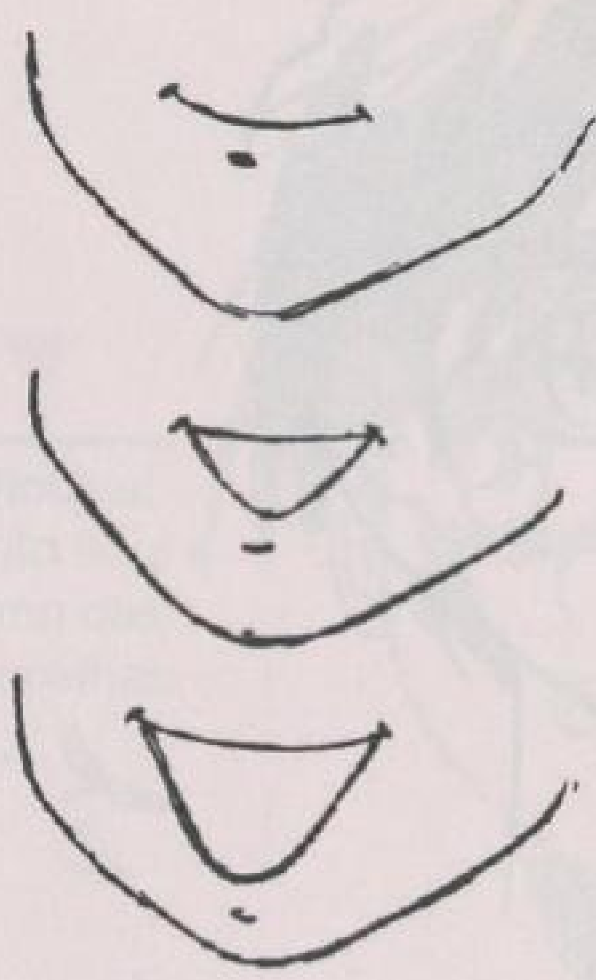
Expressões faciais: Felicidade



A base para o desenho de uma face com uma expressão feliz reside no traçado da boca em arco, para cima.



SORRINDO





Em uma situação de contraponto, quanto mais a boca se abre, mais os olhos se fecham.



RINDO



GARGALHANDO

Expressões faciais: Nervosismo





CHATEADO

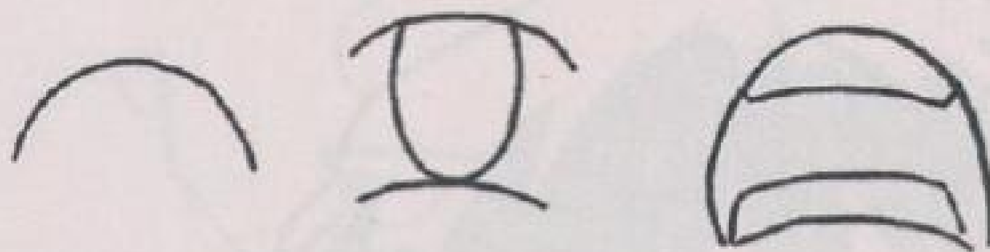


NERVOSO

As expressões ligadas ao nervosismo têm sua origem nas linhas curvadas para baixo.



RAIVOSO



É importante observar a ruga que se forma pelo franzir da sobrancelha e ganha força com o acirrar da expressão.



Traços sobre o nariz indicam o ruborizar de uma face irada.

As lágrim
seguindo

CH

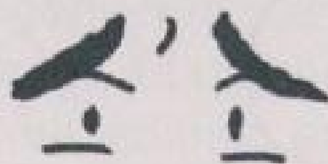
Expressões faciais: Tristeza





TRISTE

O principal elemento aqui é a forma das sobrancelhas.





CHORANDO

As lágrimas escorrem seguindo o contorno do rosto.



Mesclar os olhos tristes com um sorriso é a fórmula para retratar a expressão abaixo.



CHORANDO COPIOSAMENTE



CHORANDO DE FELICIDADE

franzir da
essão.

licam
irada.

Expressões Variadas

EXPRESSÕES



SURPRESA



Aqui, o oval é a forma básica.

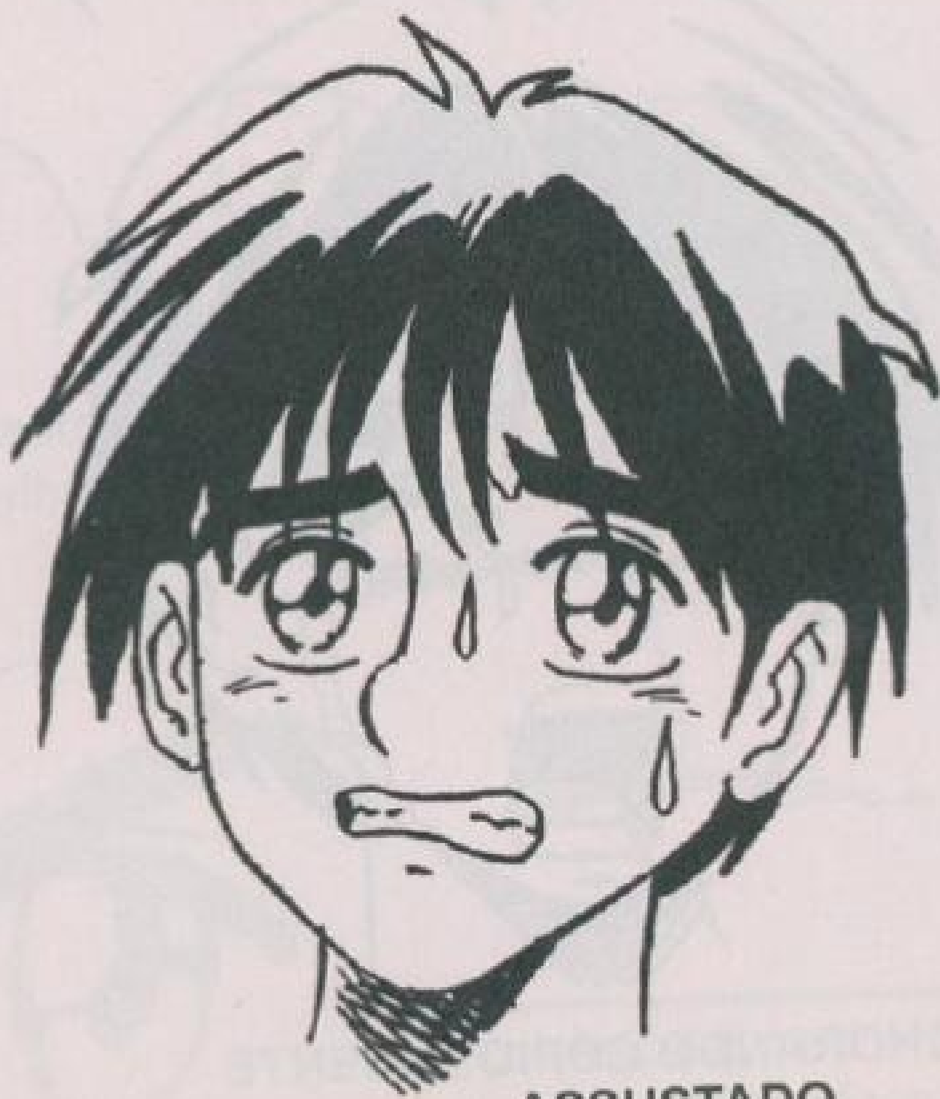


PENSATIVO

O melhor modo de estudar as expressões faciais é observar a própria face em um espelho. Quando os sentimentos são retratados vividamente, o trabalho ganha força.



ALIVIADO



ASSUSTADO

Expressões Exageradas

EXPRESSÕES





No mangá é comum ver-se personagens realistas ser desenhados de um modo caricaturial, quando estão envolvidos em uma situação extrema.



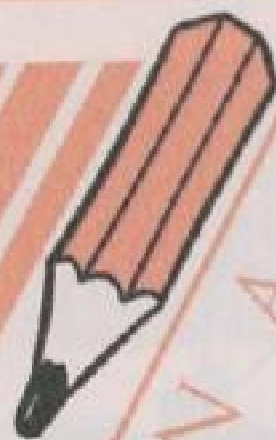

Nestes casos, é comum que a face passe a ser composta apenas pelos olhos e pela boca, com o eventual sumiço do nariz.

Mas as características que tornam o personagem reconhecível devem permanecer "intactas".




Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Sinais Gráficos



Para expressar certas emoções existem códigos próprios da linguagem do mangá.



Uma gota grande de suor escorrendo é sinal de constrangimento.



Sangramento pelo nariz é demonstração de excitação de fundo sexual.

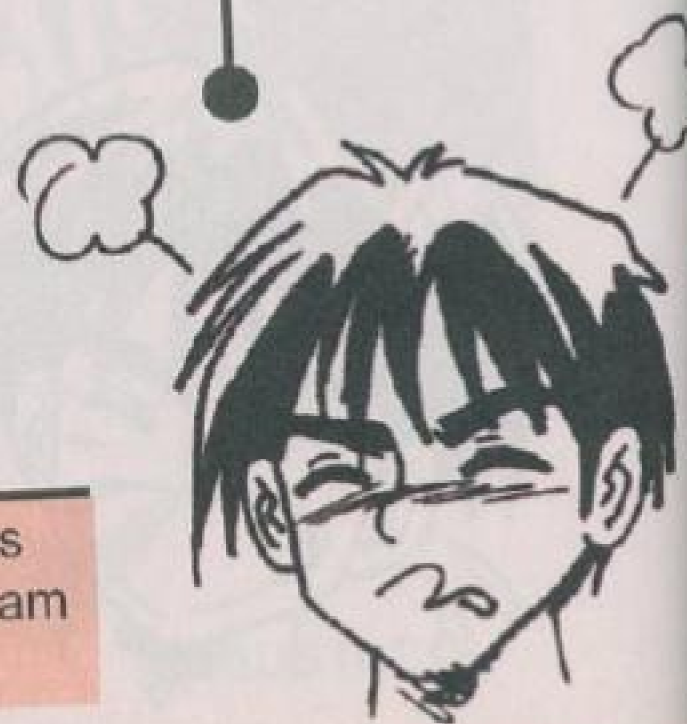
Uma cruz na testa é a representação gráfica de uma veia latejando, o que realça a idéia de nervosismo.





Curativos e estrelinhas sã expressões estilizadas d ferimentos

Fumacinhas saindo da cabeça representam raiva.



Dentes trincados são simplificados por uma série de cruzes em uma boca.

Os códigos não se resumem a estes exemplos e não substituem ou eliminam o desenho da expressão facial.

existem
o mangá.

são
ual.

elinhas são
tilizadas de
ferimentos.

s saindo

n raiva.

RETRATANDO CASAIS

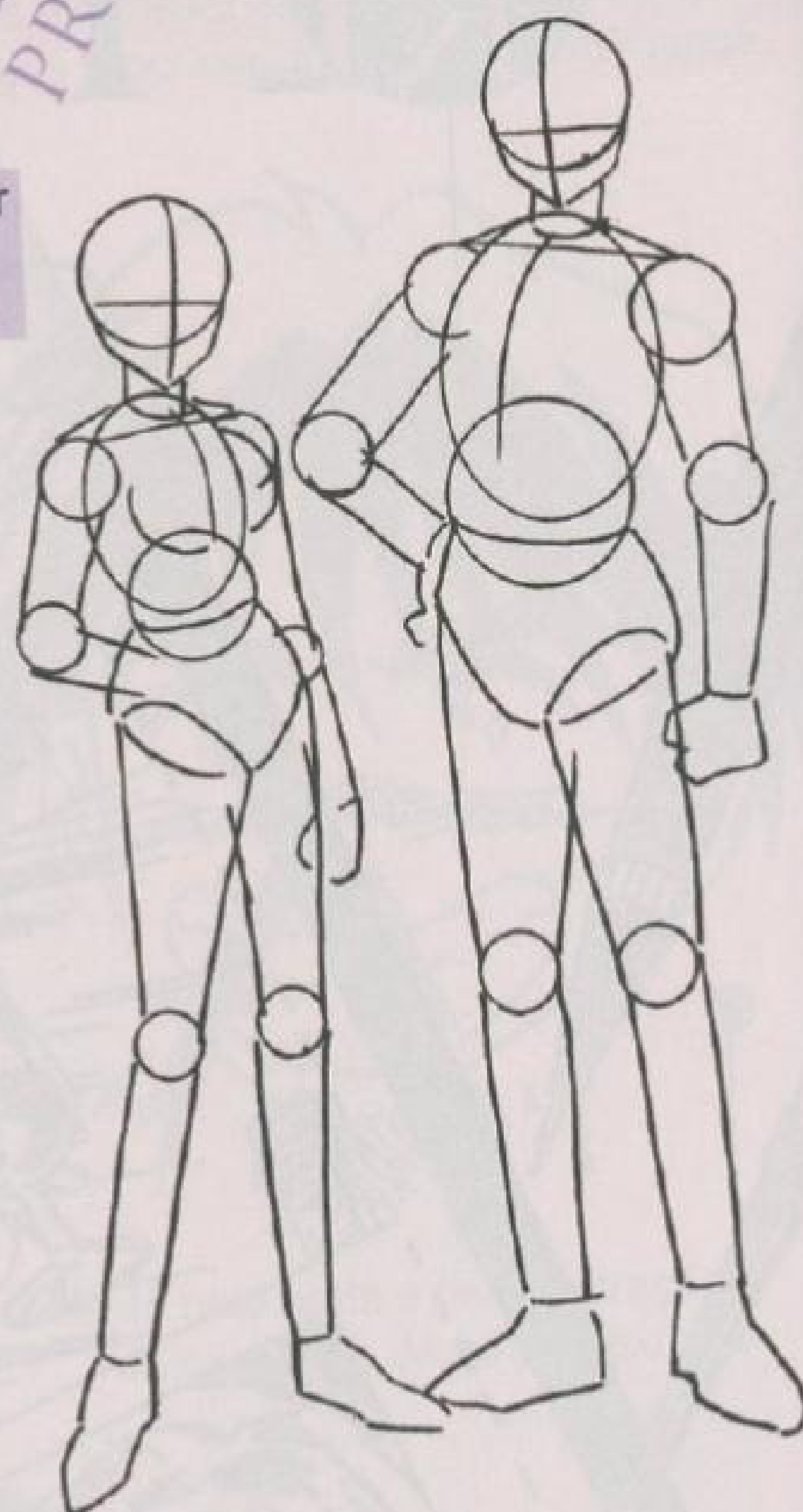


Proporções

PROPORÇÕES

Quando se desenha um casal, é costume se retratar a mulher levemente menor do que o homem, para que seja realçada a delicadeza dela.





Para se facilitar o contínuo desenho dos personagens lado a lado, é costume alinhar-se o topo da cabeça feminina com a linha dos olhos, nariz ou boca do homem.



Interação das Mãos

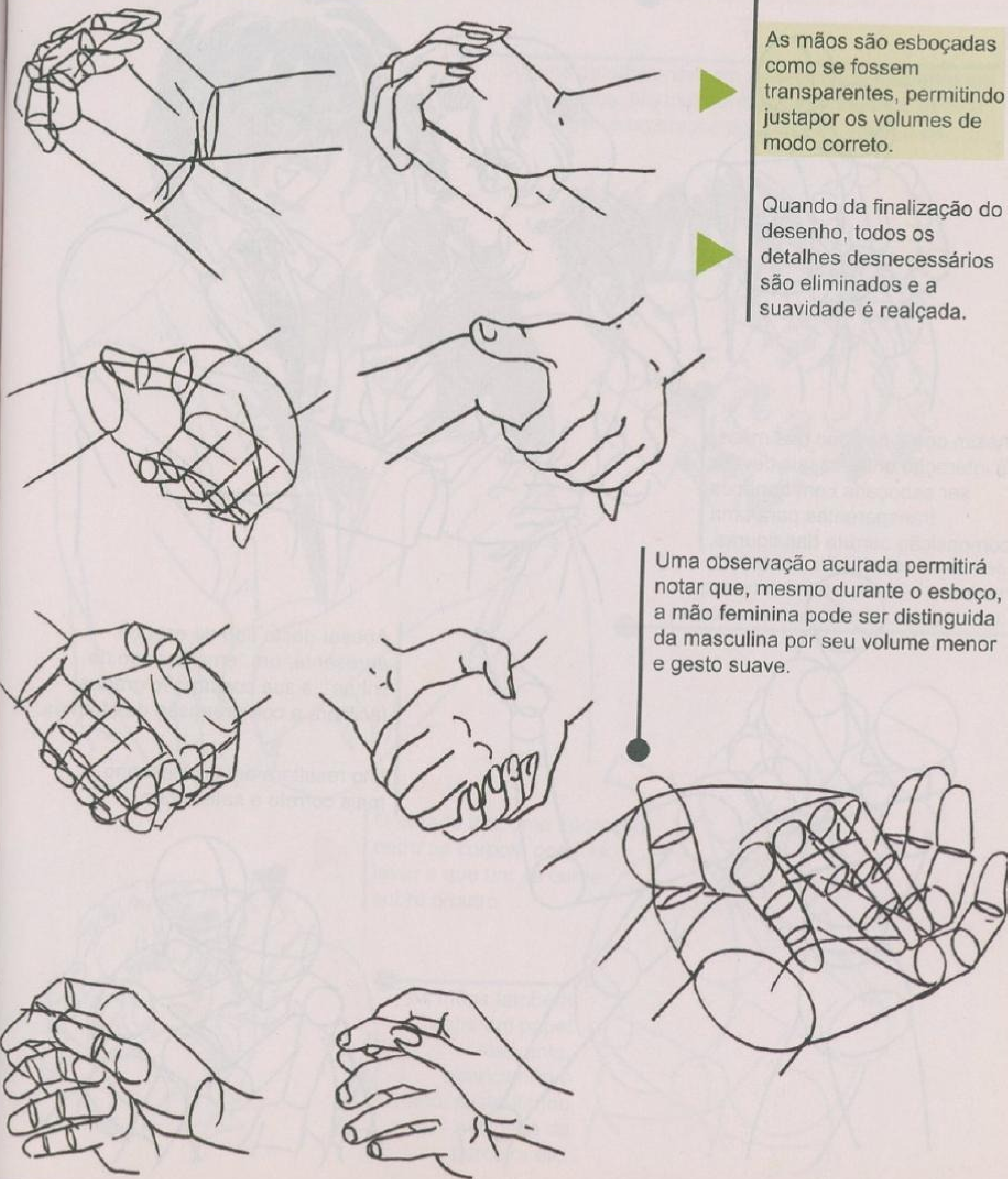


A interação das mãos é um dos detalhes mais importantes ao se desenhar um casal, pois elas podem expressar sentimentos de um modo inequívoco.

As mãos são esboçadas como se fossem transparentes, permitindo justapor os volumes de modo correto.

Quando da finalização do desenho, todos os detalhes desnecessários são eliminados e a suavidade é realçada.

Uma observação acurada permitirá notar que, mesmo durante o esboço, a mão feminina pode ser distinguida da masculina por seu volume menor e gesto suave.



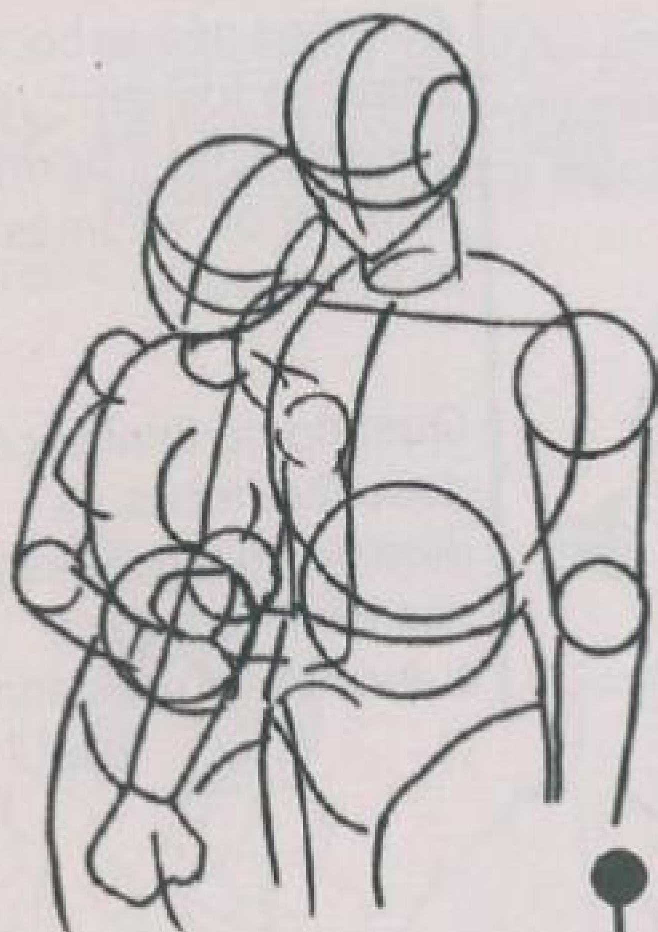
enho
e
abeça
, nariz

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Interação de casais

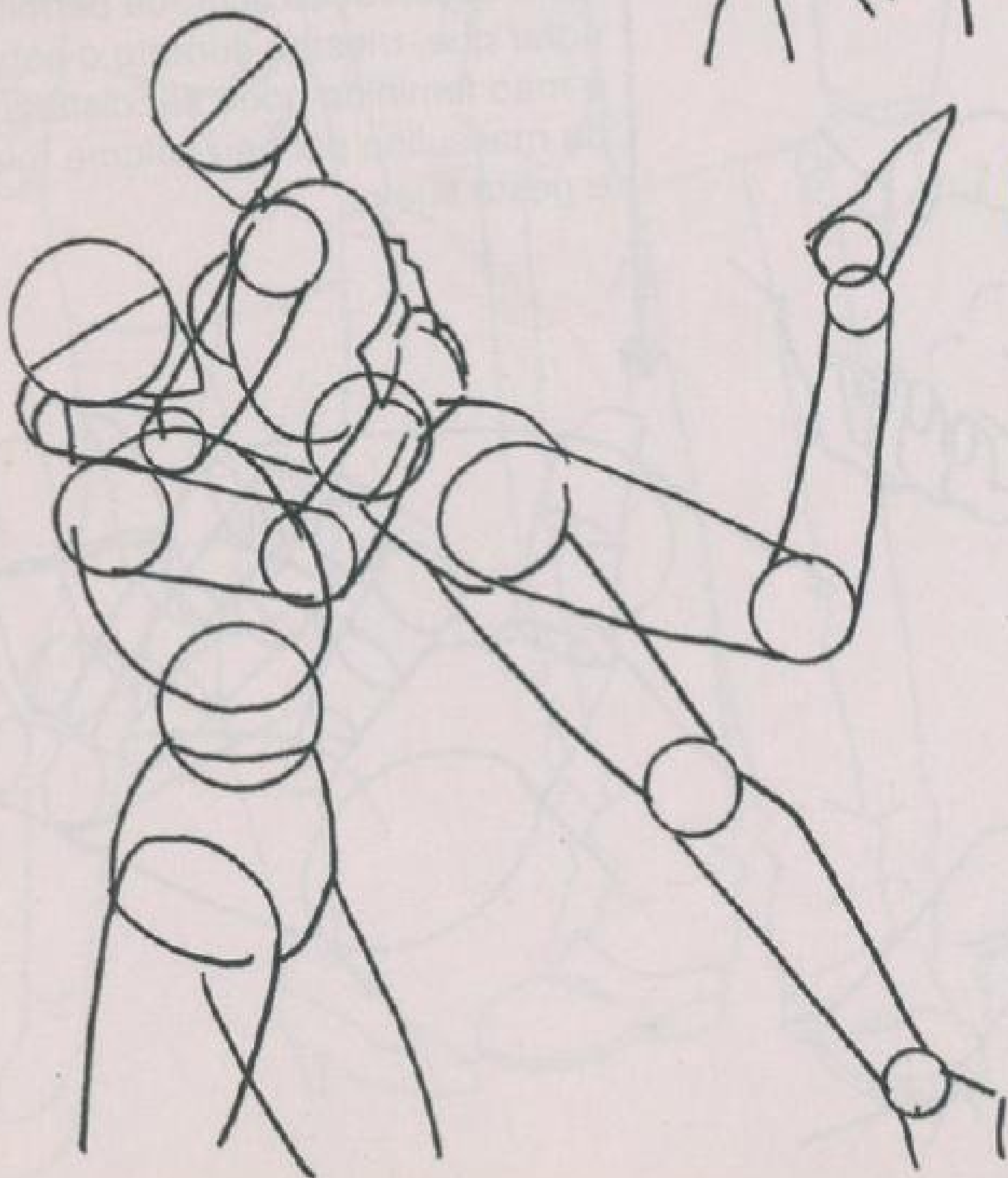


CASAIS



Assim como no caso das mãos, a interação entre casais deverá ser esboçada com bonecos transparentes para uma composição correta das figuras.





- Apesar deste tipo de esboço apresentar um "emaranhado de linhas", a sua construção gradual facilitará a compreensão das formas.
- Isto resultará em um desenho mais correto e satisfatório.

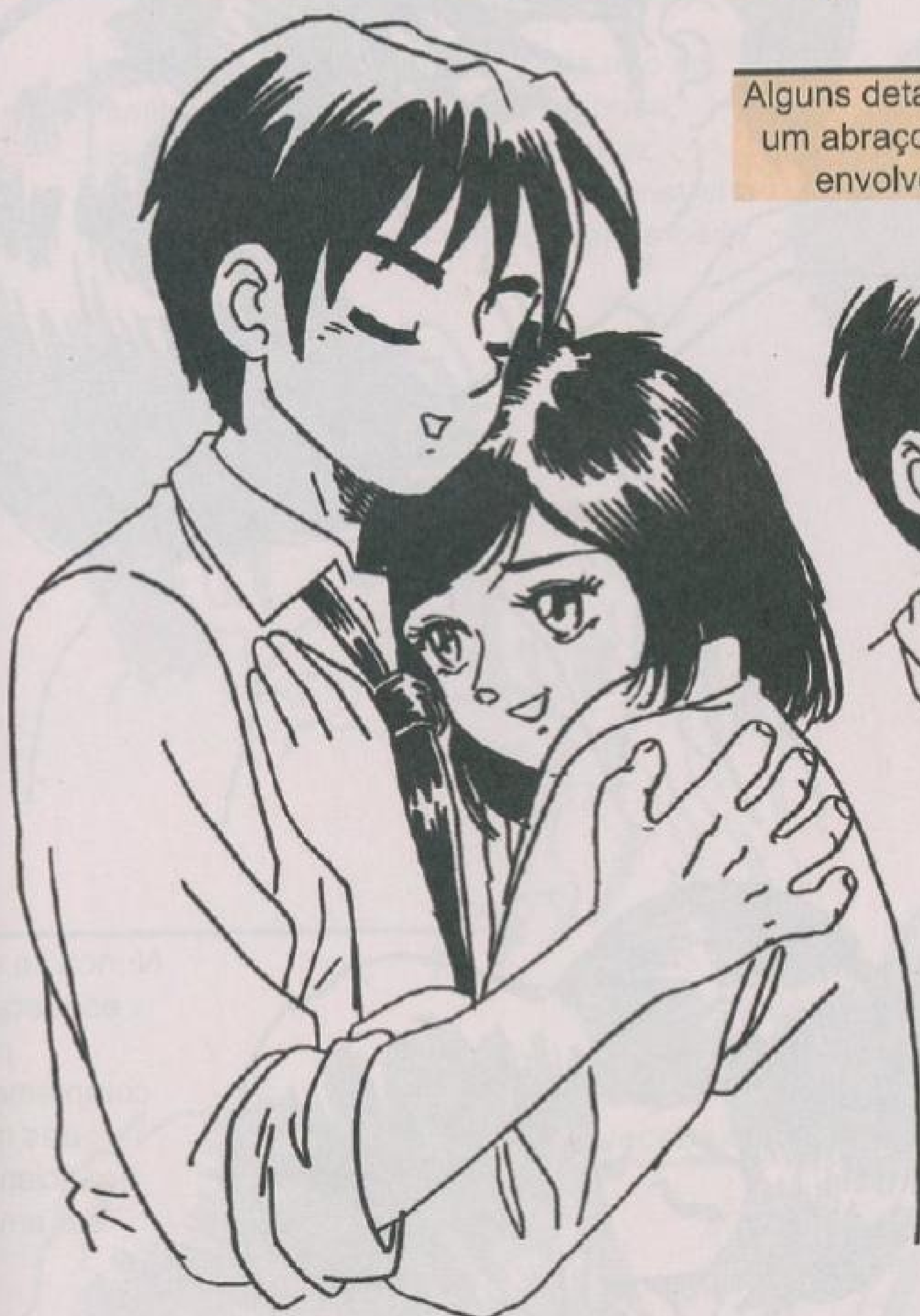


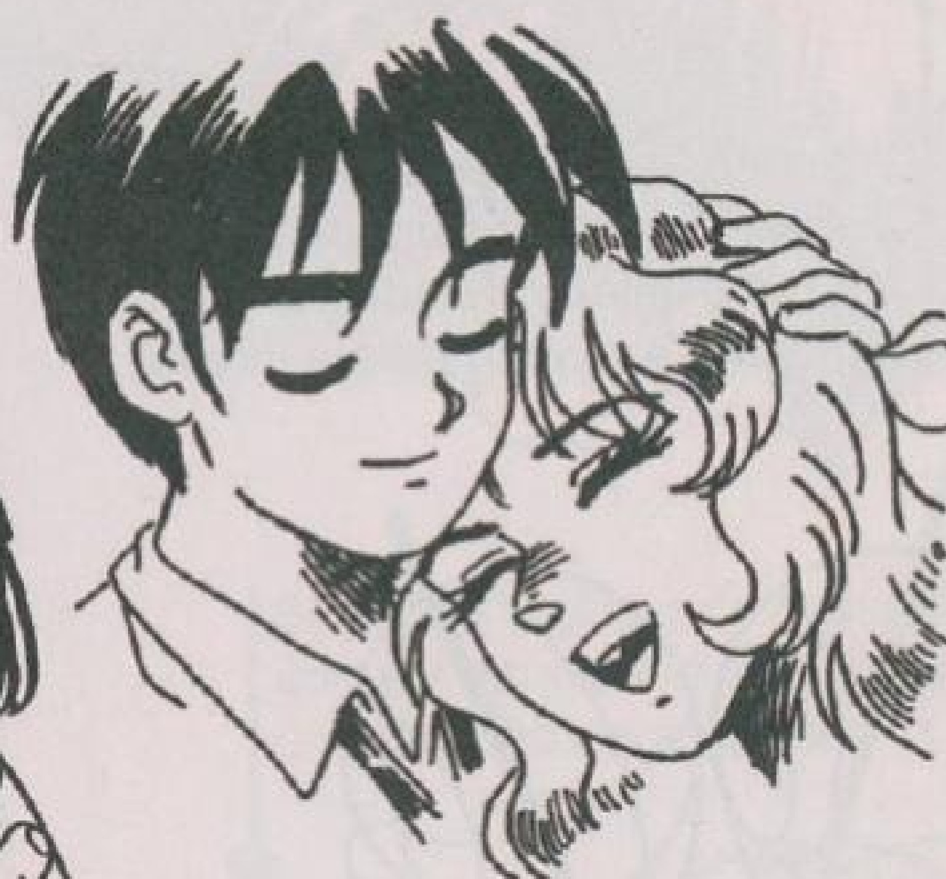
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Abraços

ABRAÇOS

Alguns detalhes realçam a afetividade existente em um abraço. Normalmente, quem recebe o abraço envolve os braços por cima de quem o dá.





Durante o abraço, os rostos se aproximam e a cabeça da mulher repousa sobre o ombro masculino.

O abraço traz uma interação entre os corpos, podendo levar a que um se curve sobre o outro.

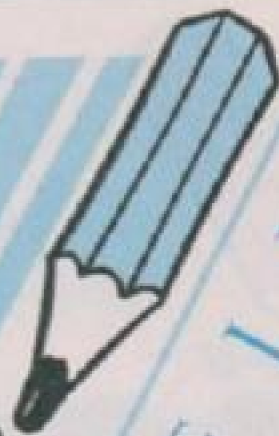




Às mãos também cabe um papel relevante, acariciando o rosto, sustentando a cabeça da parceira etc.

Licenciado para - Claudia

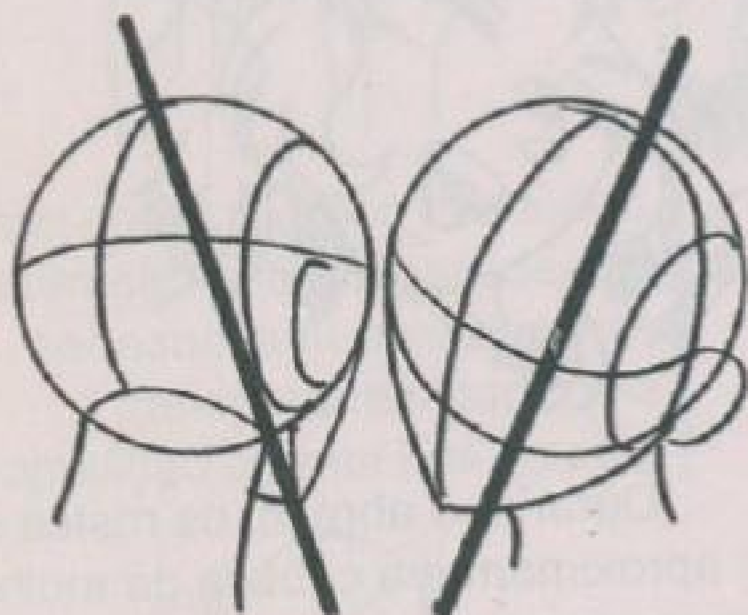
Beijo na boca





Para desenhar um casal se beijando, deve-se levar em conta alguns detalhes.

Os rostos devem estar inclinados de maneira inversa um do outro: um deve estar inclinado para a esquerda e o outro para a direita.







Nunca se dev[...] esquecer d[...] pap[...] complementa[...] das mão[...] acariciando[...] ser amad[...]

Variar a postura corporal traz espontaneidade ao beijo.



Mas é preciso lembrar de tomar cuidado com o "encontro" de narizes e lábios.



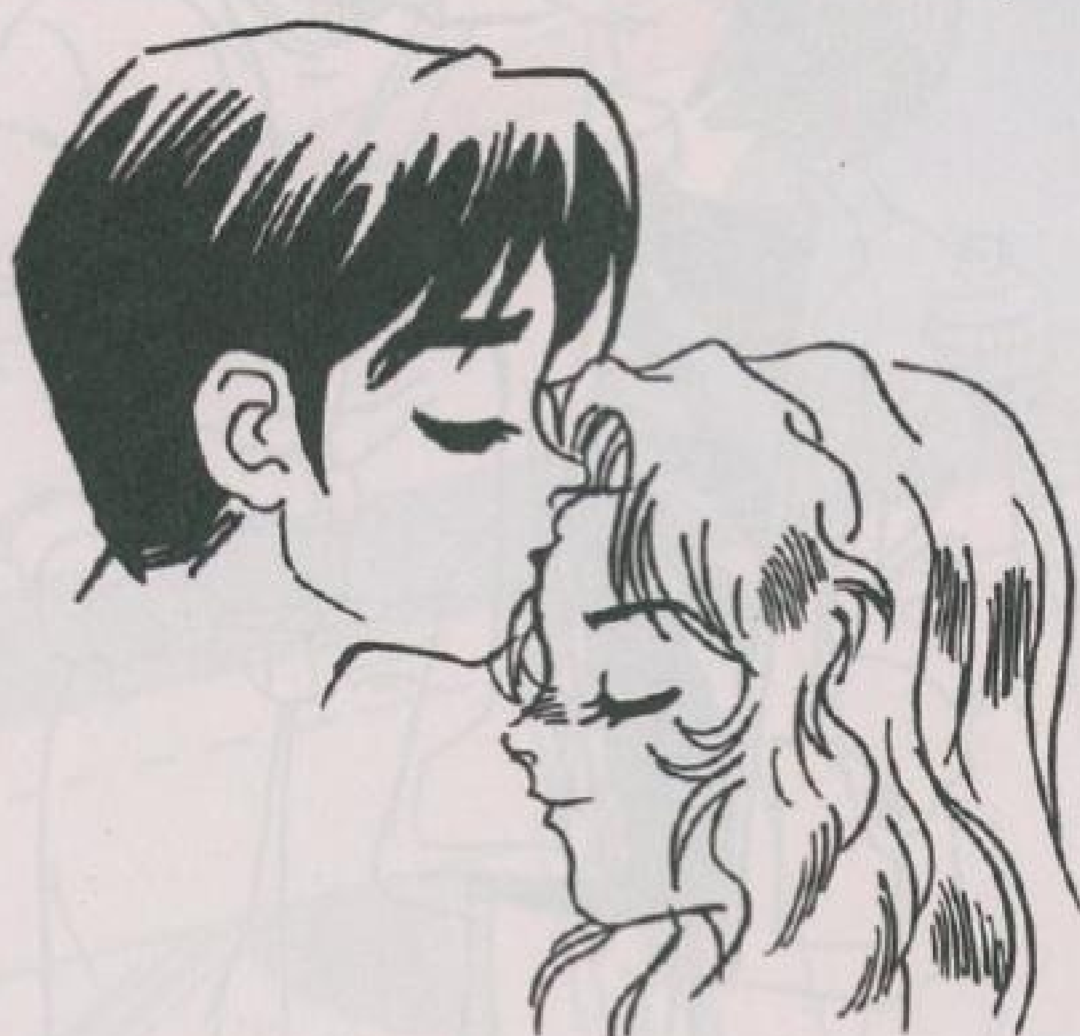
Licenciado para

O de beijo
Outros tipos



Cenas românticas entre casais não se limitam àquelas com beijos na boca. Beijos na testa e na ponta do nariz podem ser retratados de modo sensual e como um preâmbulo para o grande beijo.





Beijos na orelha e no pescoço podem adquirir um caráter erótico ao retratar um encontro de amantes.

a se deve
quecer do
papel
plementar
das mãos
iciando o
r amado.

Importante também é a reação de quem recebe o beijo.



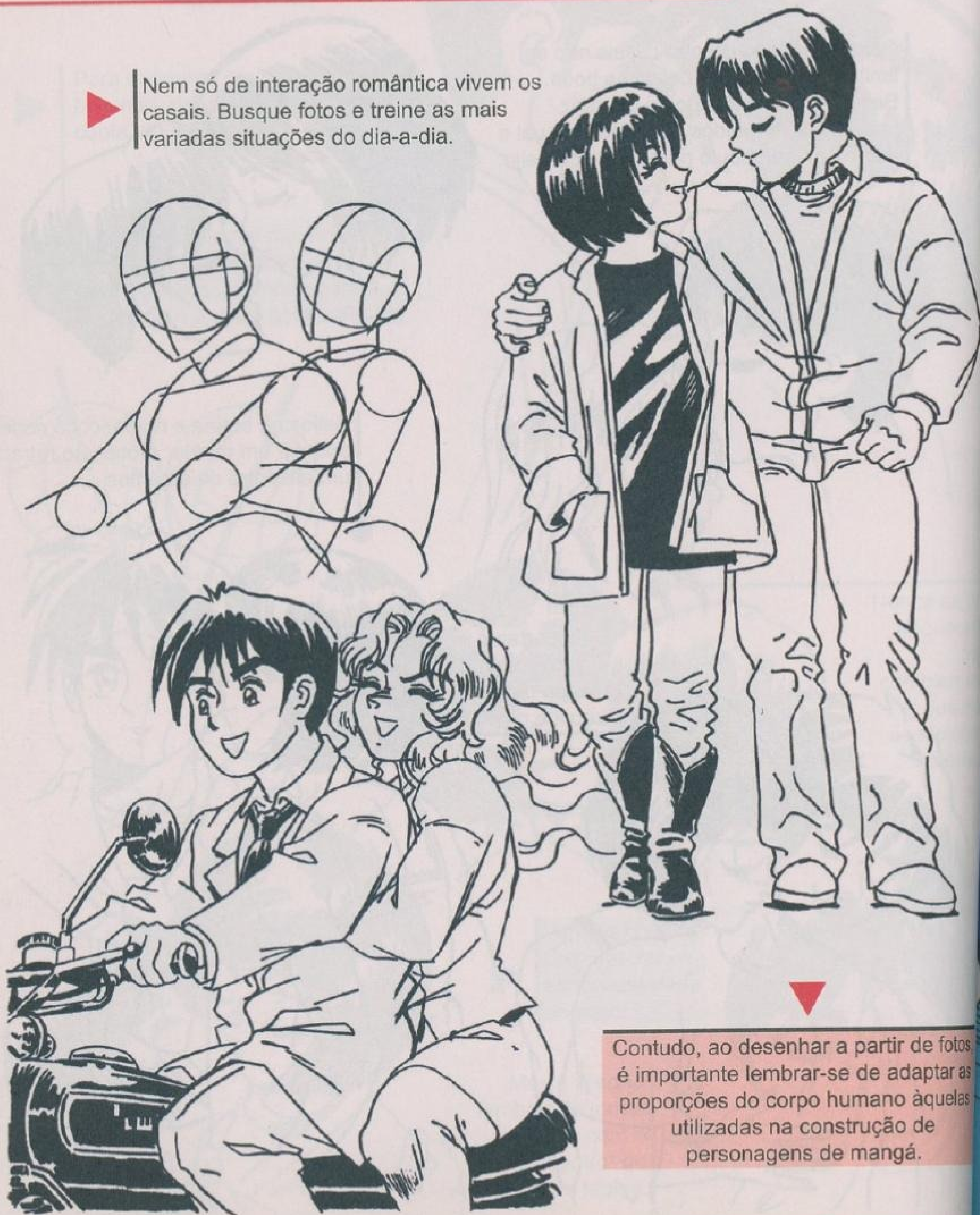


Licenciado para - Claudia Paiva da Silva -

Conveniência



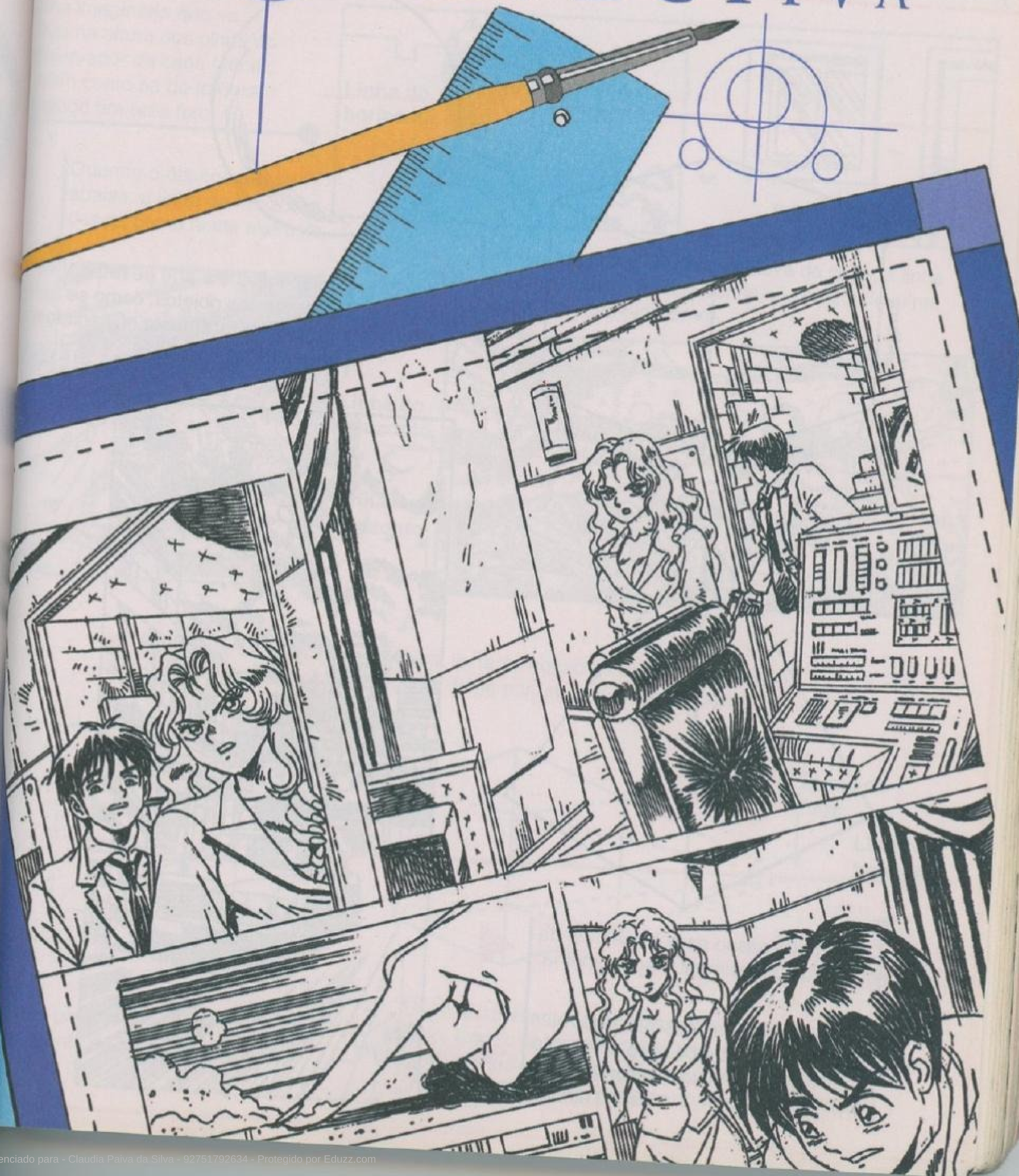
Nem só de interação romântica vivem os casais. Busque fotos e treine as mais variadas situações do dia-a-dia.



Contudo, ao desenhar a partir de fotos, é importante lembrar-se de adaptar as proporções do corpo humano àquelas utilizadas na construção de personagens de mangá.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

PERSPECTIVA



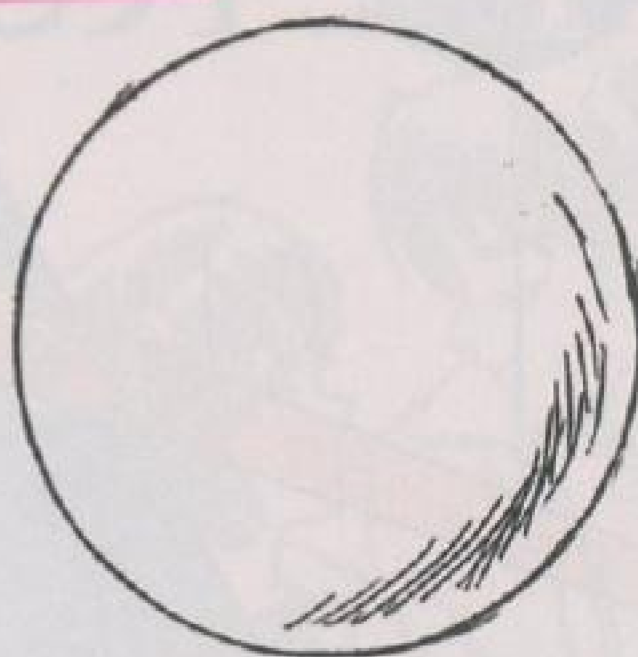
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

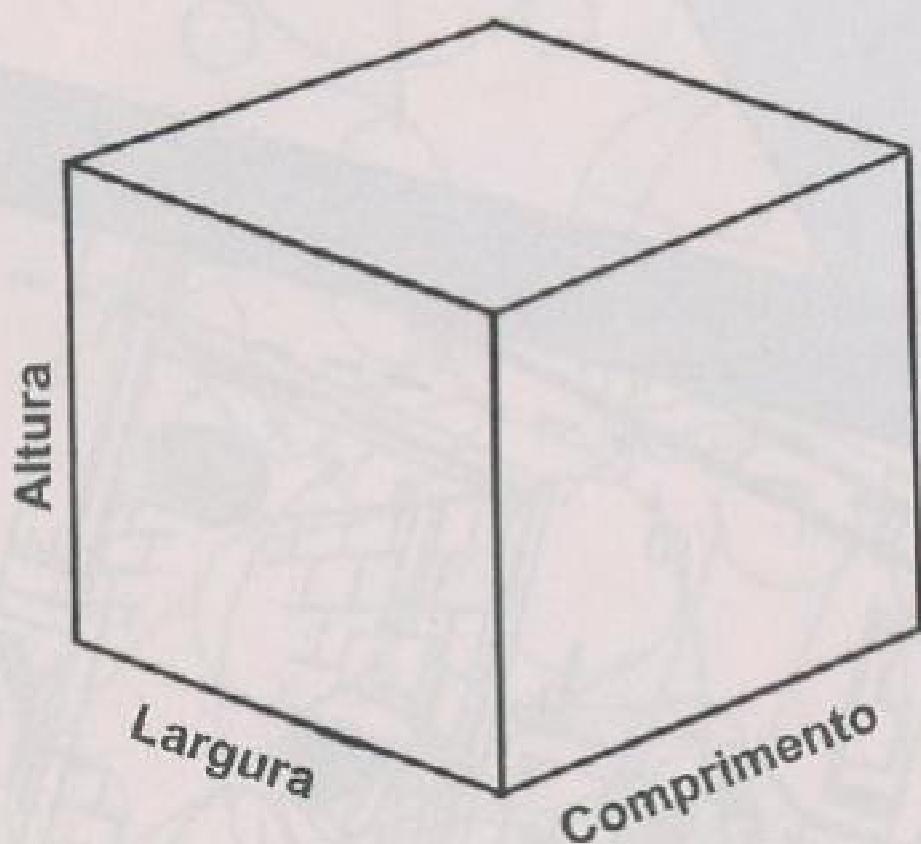
Sólidos geométricos e Perspectiva



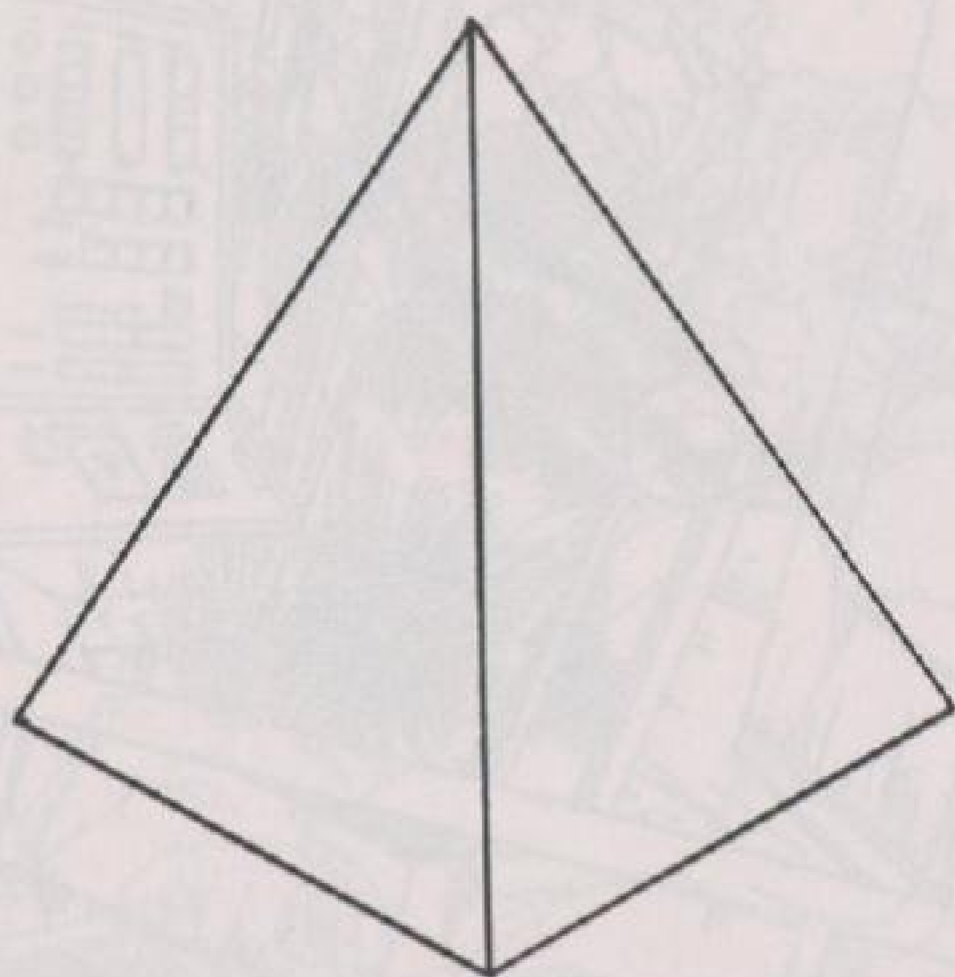
SÓLIDOS

SÓLIDOS





Perspectiva é a arte de retratar os volumes dos objetos, como se pode notar facilmente nos sólidos geométricos ao lado.





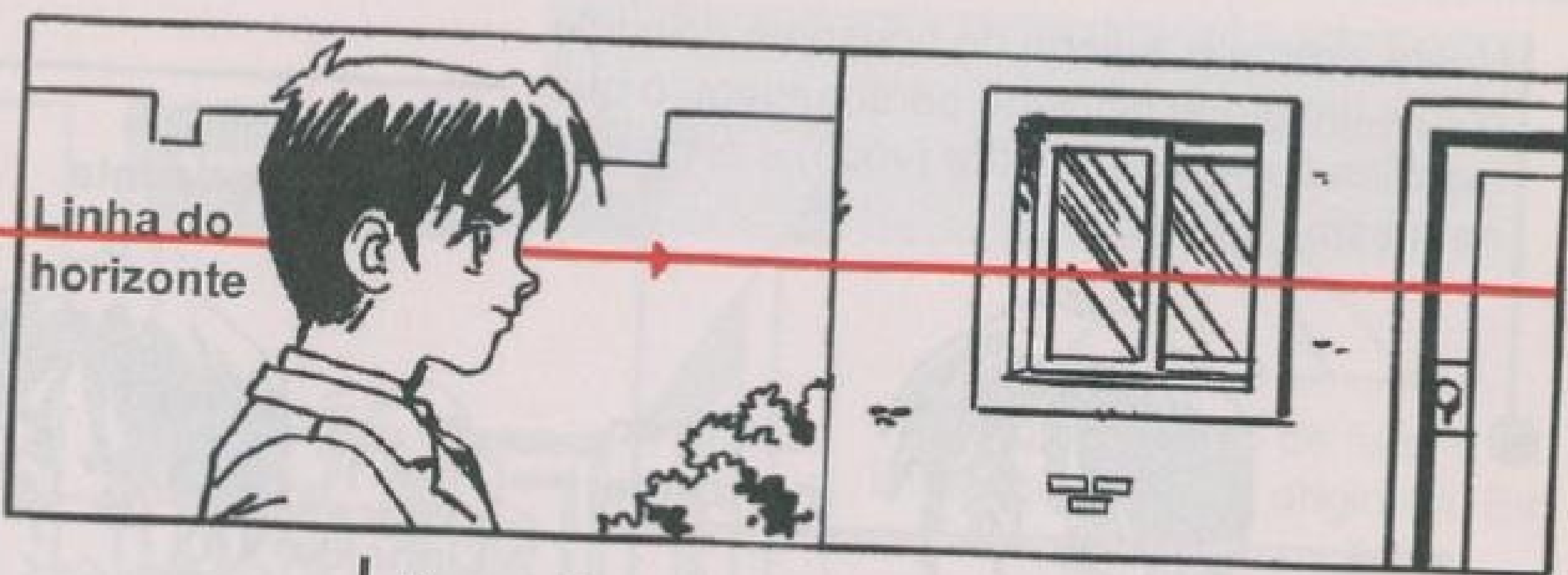
O primeiro passo para o desenho da perspectiva é o conhecimento da geometria.

Com ela é possível se retratar tanto objetos simples quanto cenas complexas, como a que está à direita.

Linha do Horizonte e Ponto de fuga



A linha do horizonte é uma linha imaginária que se situa na altura dos olhos do observador da cena (você), assim como na do fotógrafo quando tira uma foto.



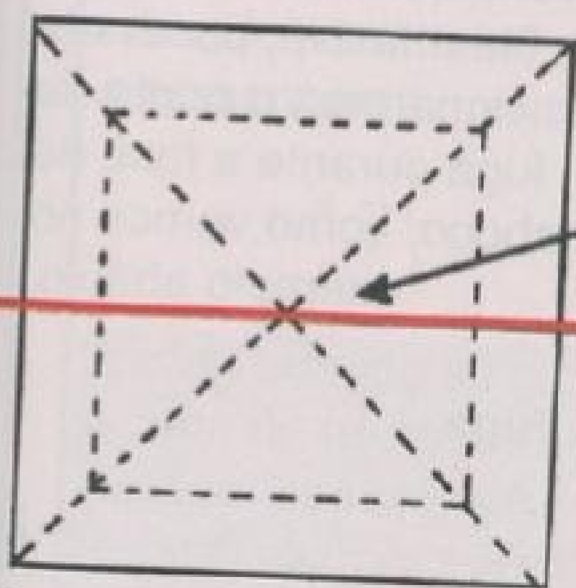
Quando o observador se abaixa, a linha do horizonte desce, como neste exemplo.



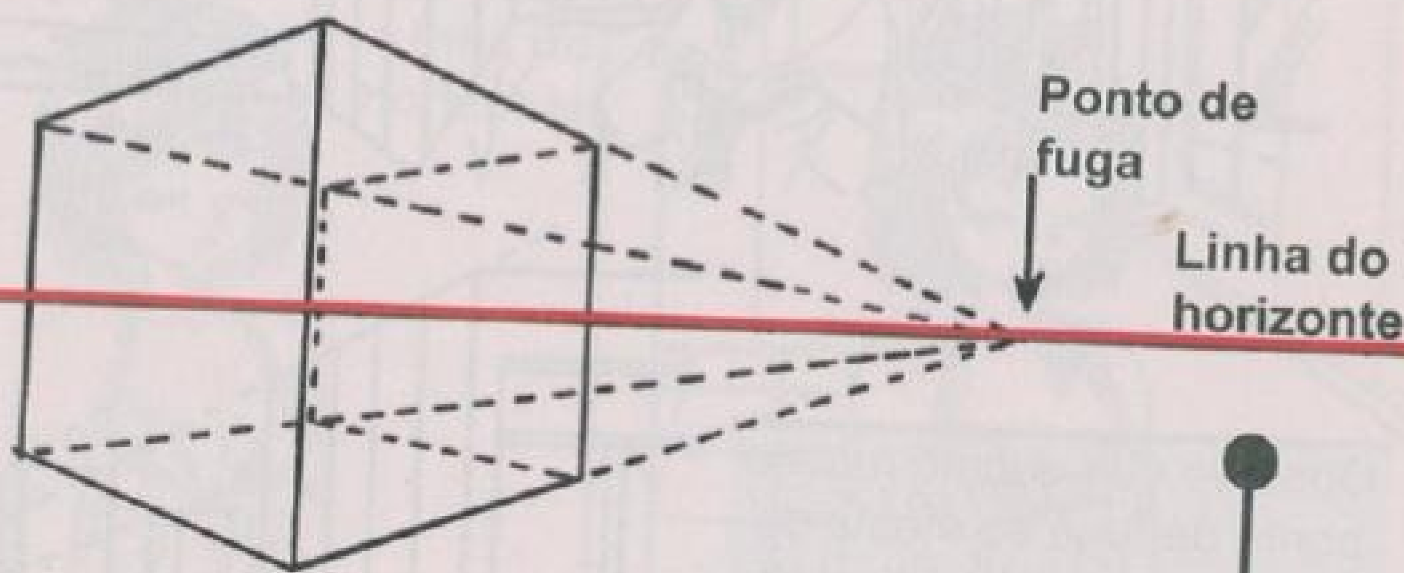
Já quando o observador se eleva do chão, a linha o acompanha e a cena passa a ser vista de cima, como no exemplo abaixo.



O ponto de fuga é um ponto na linha do horizonte para onde um feixe de linhas "paralelas" parece se dirigir por um fenômeno de ótica.



Em um cubo visto frontalmente, o ponto de fuga fica escondido atrás dele.



Aqui, é apresentado o mesmo cubo visto por outro ângulo. Com o observador permanecendo na mesma altura, se deslocando apenas pela lateral do cubo, a linha do horizonte permaneceu inalterada.

Licenciado para - Claudia

Perspectiva com UM ponto de fuga

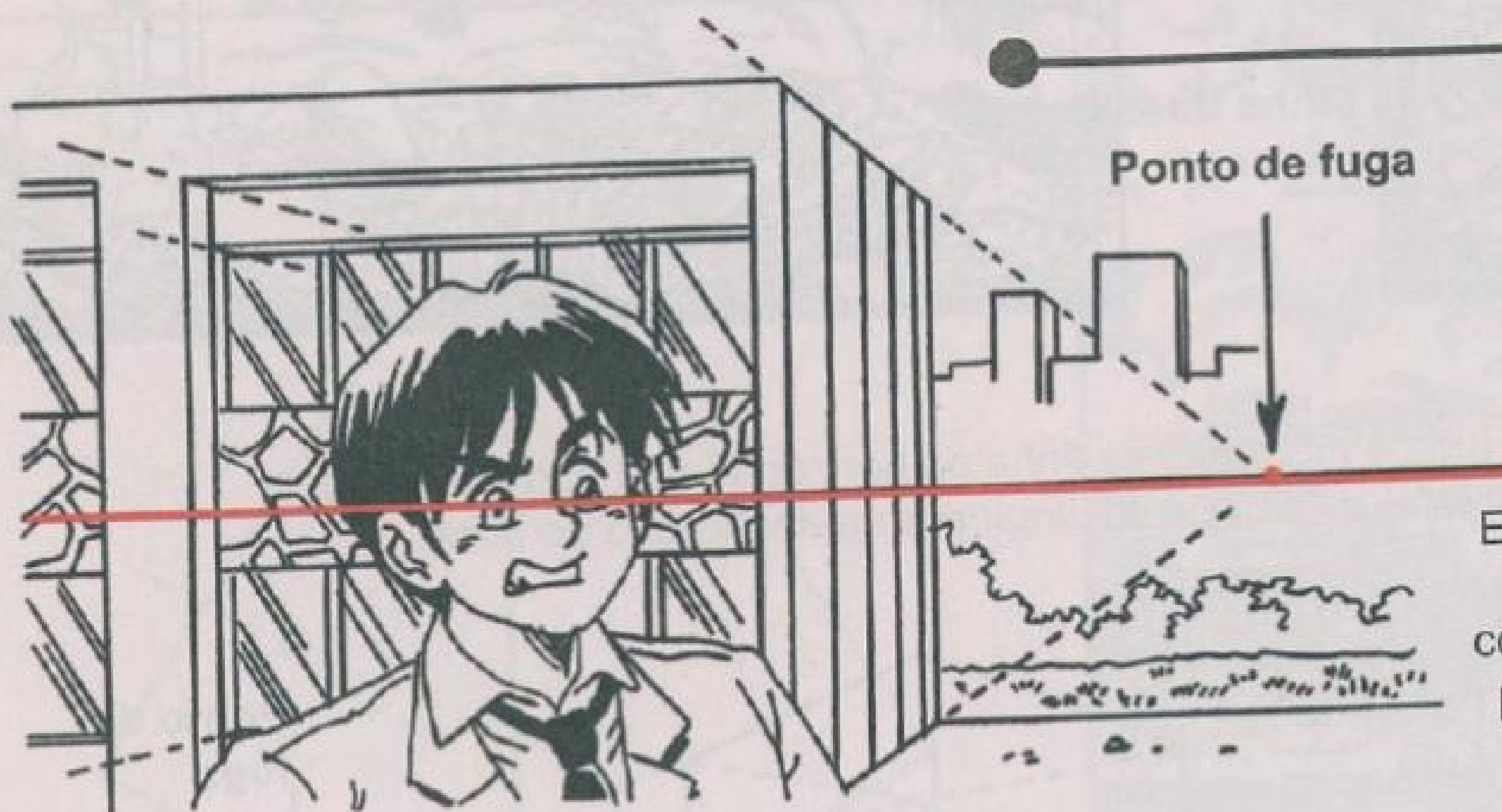
PERSPECTIVA

Neste exemplo, a linha do horizonte coincide com a linha dos olhos do personagem, o que significa que o observador (você) e ele estão na mesma altura.





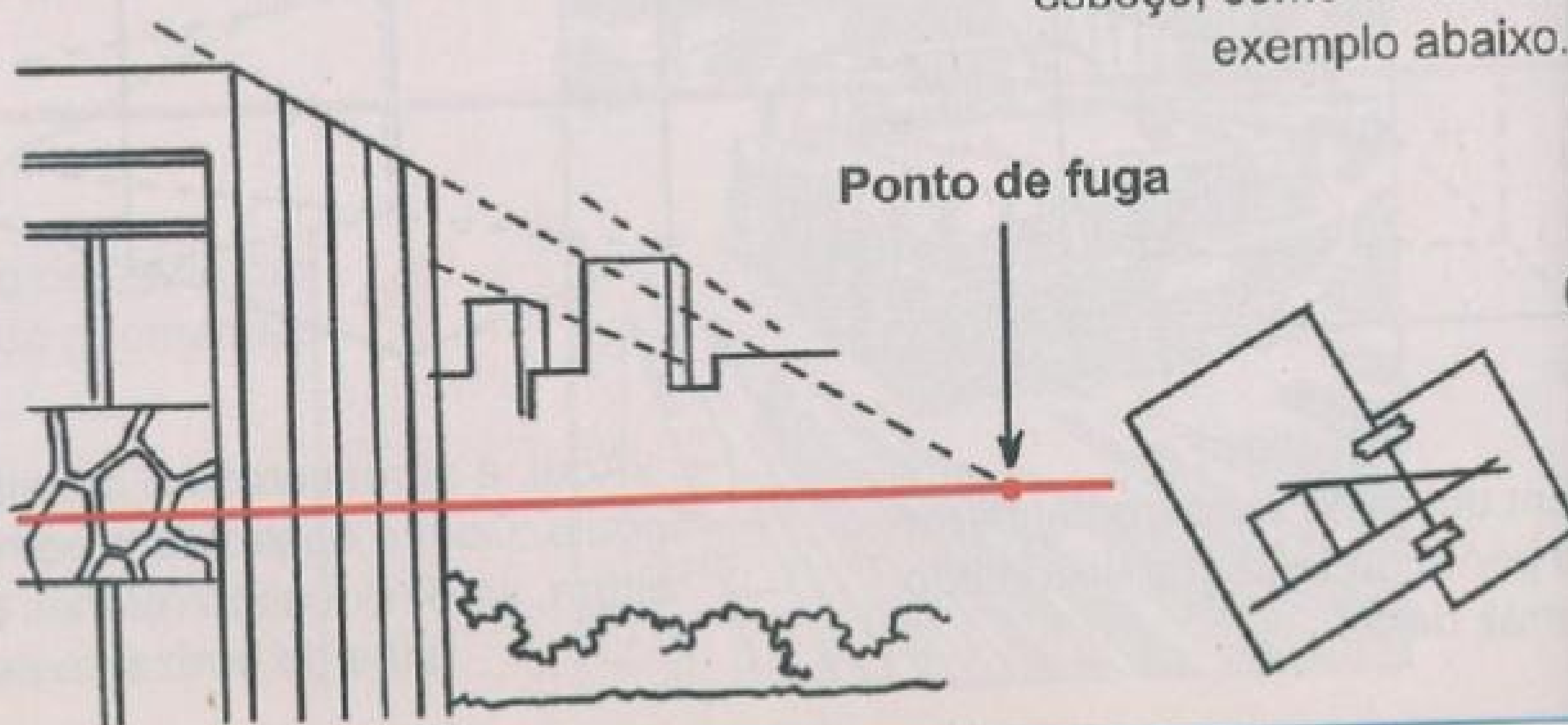
Desenho com um ponto de fuga é aquele em que todas as linhas de profundidade convergem para um único ponto e todas as demais são paralelas à linha do horizonte.



É importante notar que o ponto de fuga pode esta fora do quadro ou mesm fora da folha de papel ond o desenho se encontra

Em alguns casos, pode-se prender uma outra folha, com fita adesiva, para nela posicionarmos o ponto de fuga durante a fase de esboço, como vemos no exemplo abaixo.

Observe que quanto mais o ponto de fuga se afasta da construção, mais visível se torna o lado formado pela linha de profundidade.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Variando a altura da linha do Horizonte



ALTURA

A perspectiva com um ponto de fuga funciona muito bem para o desenho de salas e corredores . No exemplo abaixo, a linha do horizonte se posiciona na altura do busto da personagem.

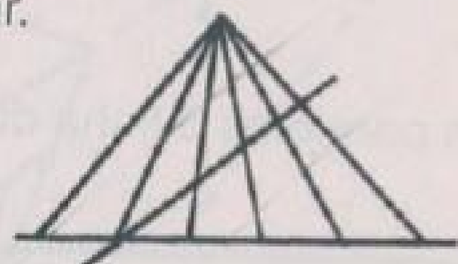




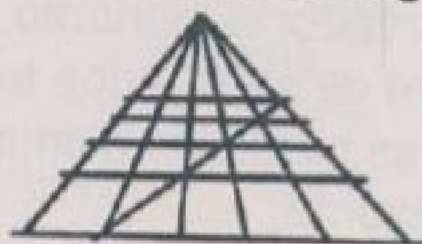
Como desenhar o piso corretamente:



1- Marque o ponto de fuga e as linhas que dele se originam. Em seguida, marque uma linha auxiliar.



2- Trace as paralelas à linha do horizonte onde a linha auxiliar intercepta as linhas que se originam no ponto de fuga.



Quando a linha do horizonte é elevada, dá-se ao observador a sensação de estar olhando para baixo para ver a personagem.

Assim, quando se posiciona a linha do horizonte, deve-se levar sempre em consideração o ponto de vista pelo qual a cena será melhor observada.

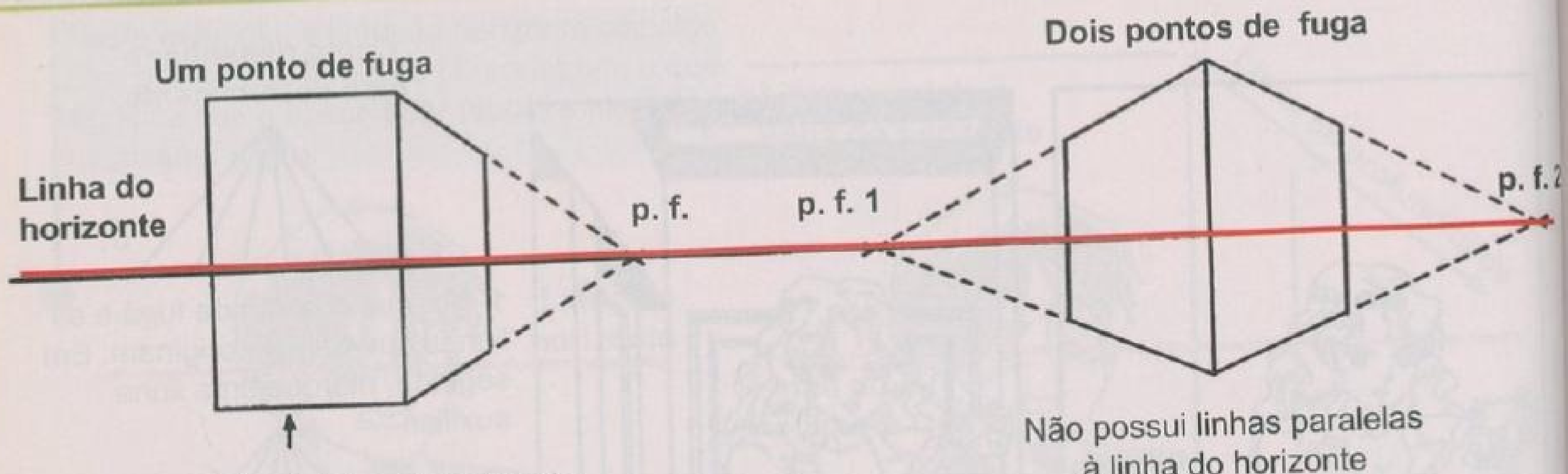




Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

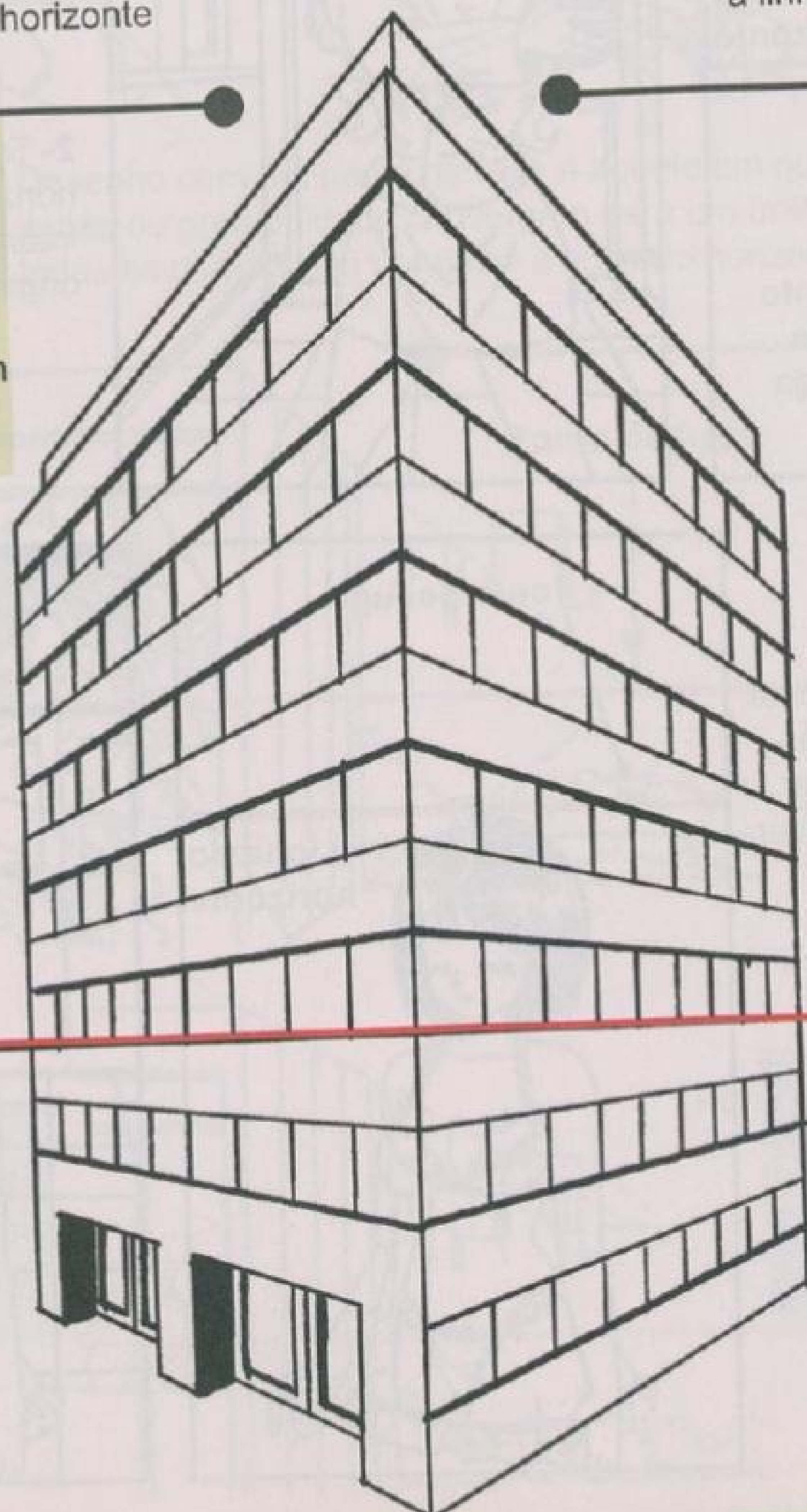
Perspectiva com DOIS pontos de fuga





Na perspectiva com dois pontos de fuga, o objeto retratado tem uma das suas quinas voltadas para o observador e, portanto, nenhum de seus lados tem as linhas paralelas à linha do horizonte.

Neste exemplo, a linha do horizonte foi posicionada na altura do segundo andar do edifício



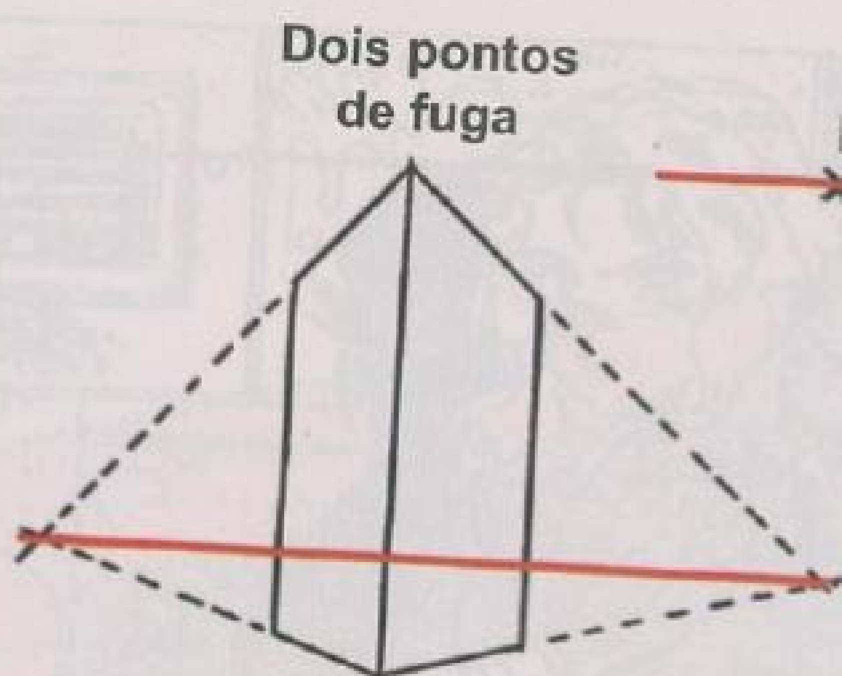
As janelas foram desenhadas utilizando-se o mesmo método ensinado na página anterior, para construir o chão de ladrilhos.

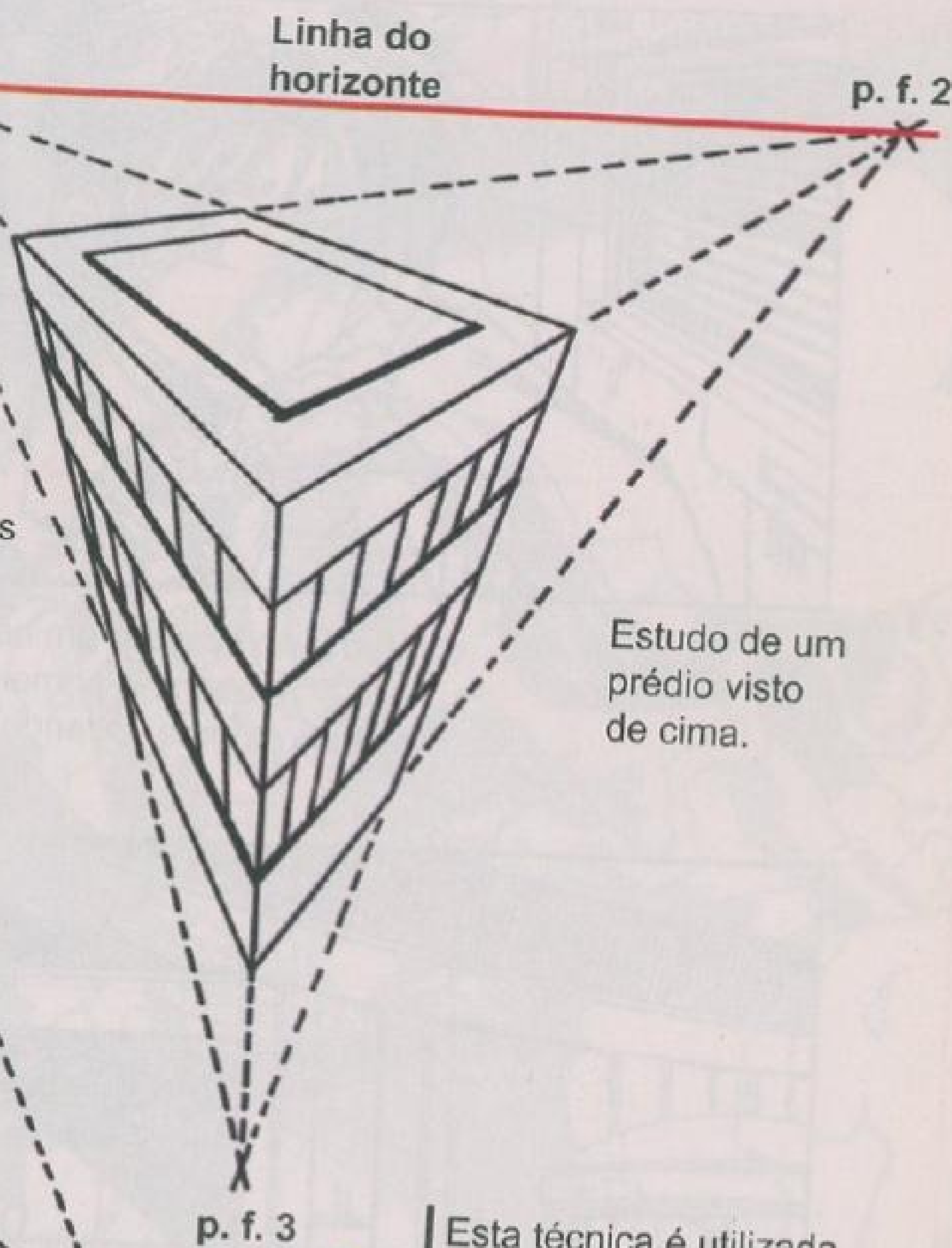
Este é o tipo de perspectiva mais usado no mangá.

Já c
p
co
po

Perspectiva com TRÊS pontos de fuga



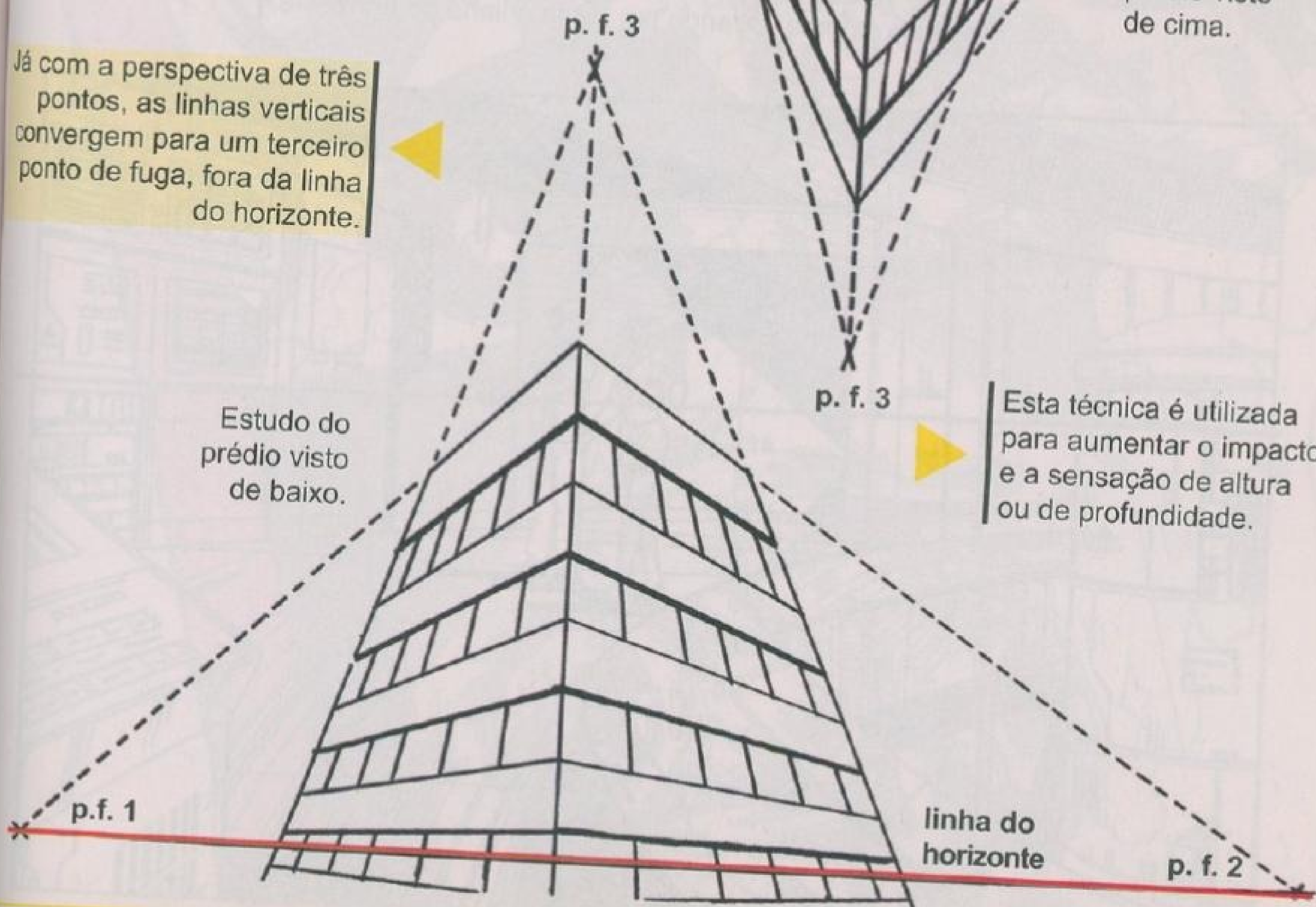




Em um desenho com um ou dois pontos de fuga, todas as linhas verticais são perpendiculares à linha do horizonte.

Já com a perspectiva de três pontos, as linhas verticais convergem para um terceiro ponto de fuga, fora da linha do horizonte.

Esta técnica é utilizada para aumentar o impacto e a sensação de altura ou de profundidade.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Posicionamento da personagem

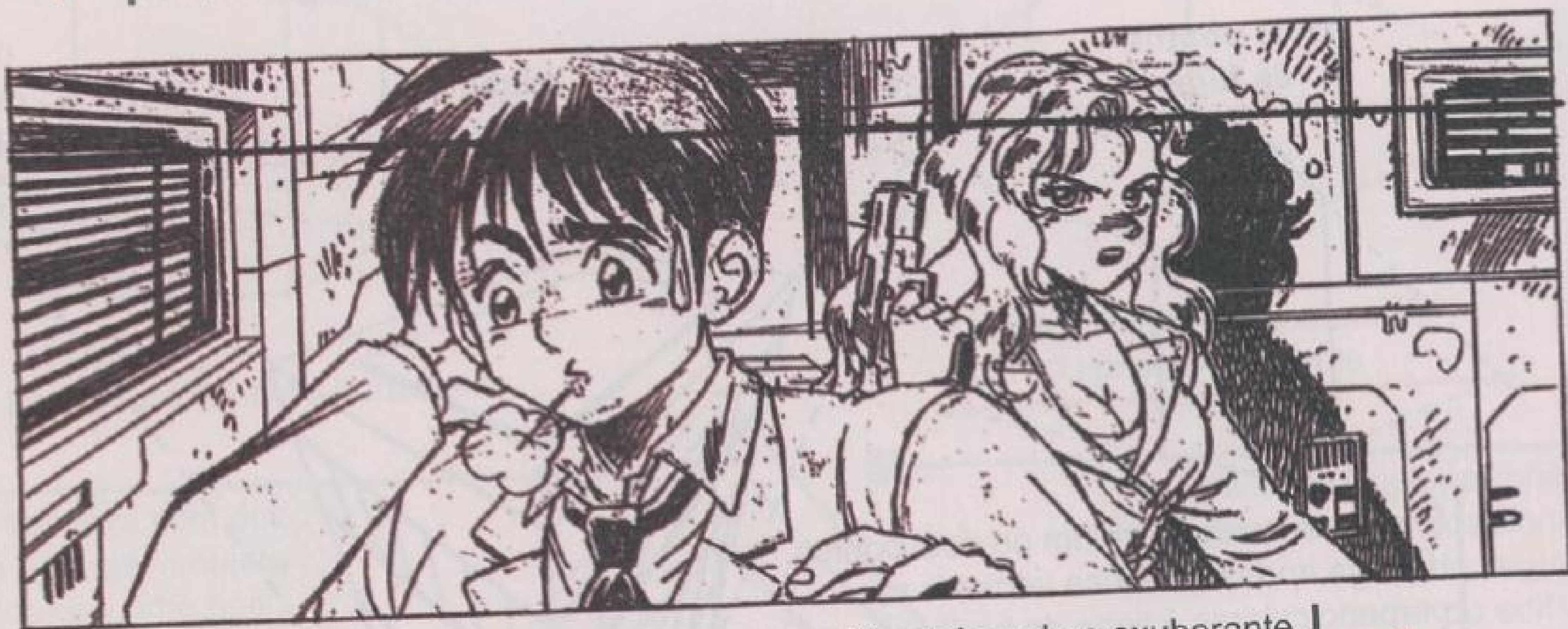
Cenário



CENÁRIO

Uma das dúvidas de muitos iniciantes é o que desenhar primeiro, o cenário ou os personagens?

Em casos em que os personagens ocupam a maior parte do quadro, estabeleça-os e só então complete o cenário.



Contudo, no caso de um cenário elaborado e exuberante, desenhe-o primeiro e posicione os personagens posteriormente, levando em conta a linha do horizonte.



de muitos
desenhar
rio ou os
ns?

RETÍCULAS

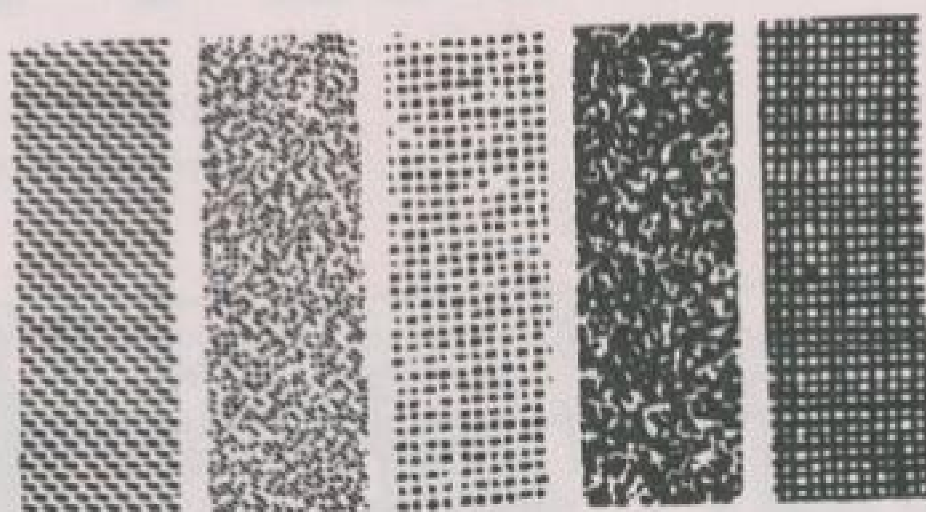


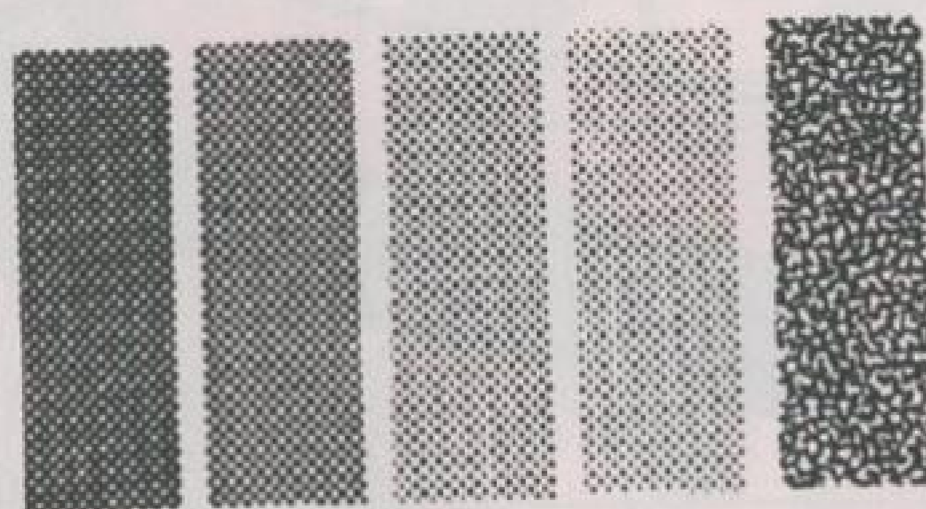
Licenciado para ... Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

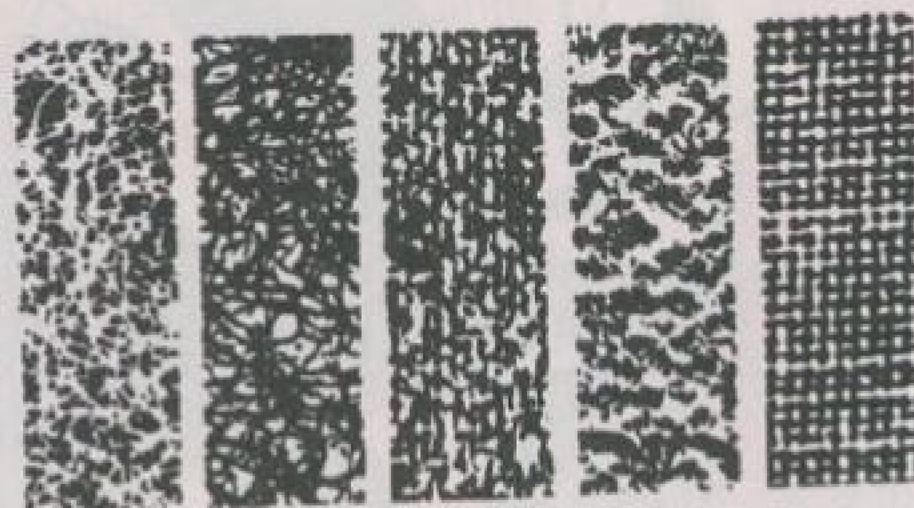
O que é uma Retícula











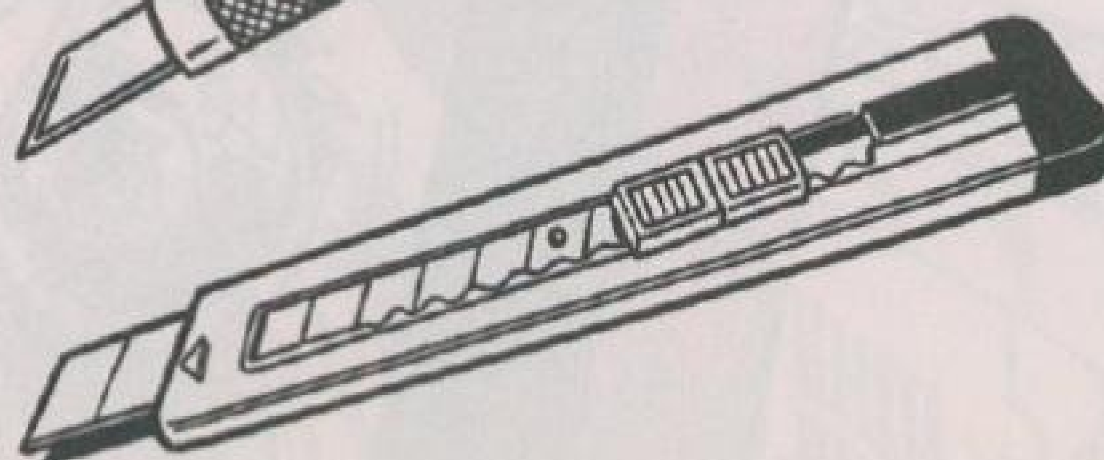
- As retículas são transparências audiovisuais em que se imprimem determinados padrões de textura a ser aplicados em um desenho.



- Existem vários tipos para escolher, cada um para uma finalidade diferente.



- É com as retículas que fazemos efeitos de meio tom.
- Usamos estiletes para recortá-las e dar efeito nos desenhos.
- Cada textura tem uma finalidade, como imitar a aparência de pedra, areia etc.



enciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

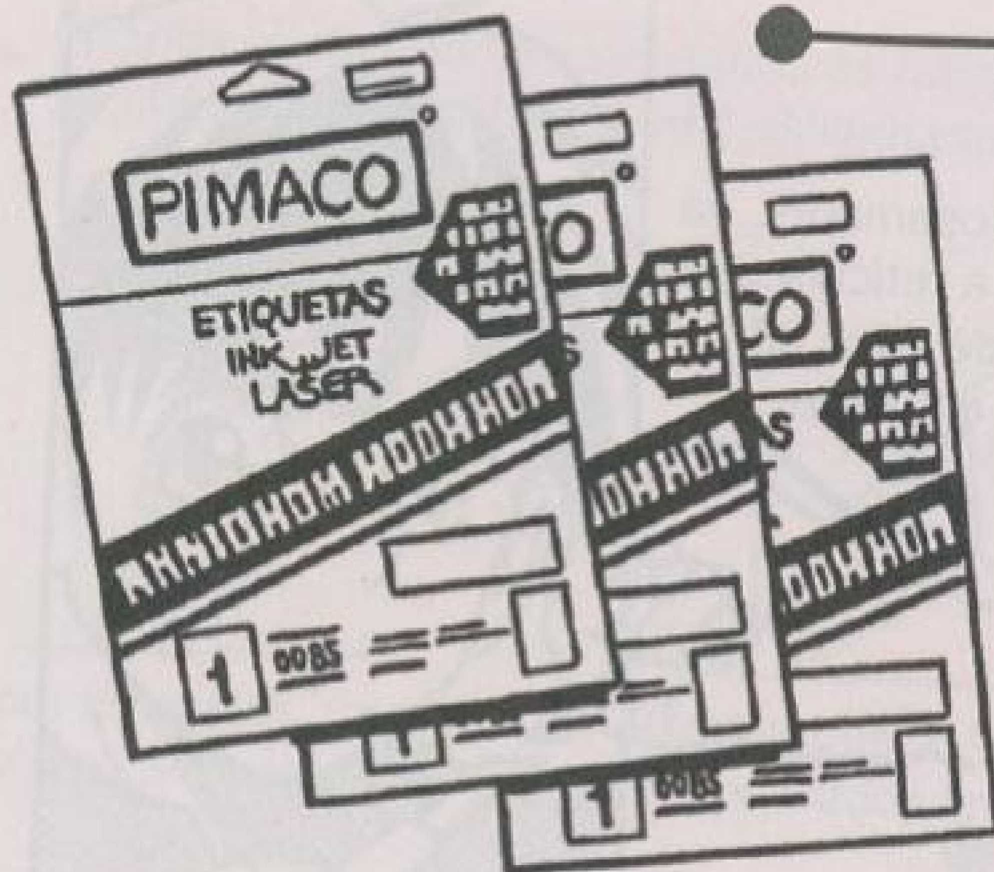
nte.

Fabricando uma Retícula

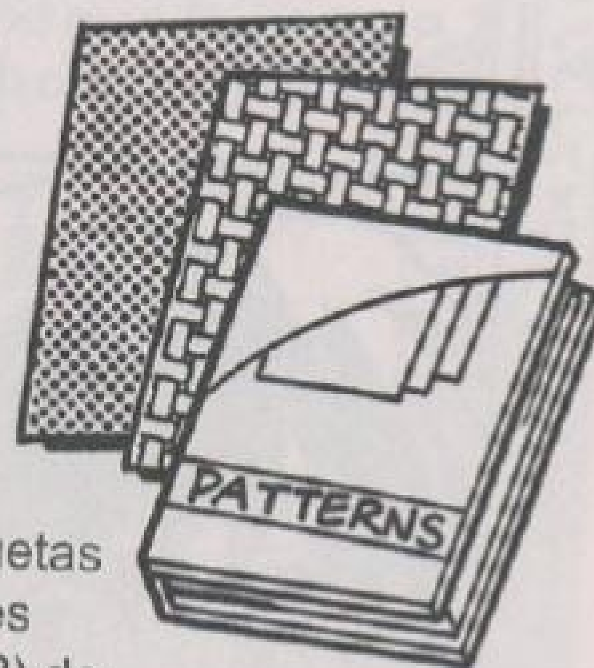


RETÍCULA

As retículas originais são muito difíceis de encontrar e têm um alto custo.



Portanto, o mais fácil é produzir as suas, usando etiquetas da **Pimaco.**



Use as etiquetas transparentes (código 0083) da marca citada.

Você precisará de uma matriz para reproduzir, que pode ser uma xerox de retícula original, ou usar os padrões gráficos de livros como *Comic Graphic Patterns Vol. 1 – Copy Free.*



Em uma fotocopiadora, você passará seu padrão as suas etiquetas.



Dica: benzina aplicada nas costas do papel ajuda a descolar as sobras de retícula.

Quando o tempo estiver úmido, use um secador de cabelos nas etiquetas antes de reproduzir em xerox. Isso evita manchas.





Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Como aplicar Retículas



RETÍCULAS

1. Recorte um bom pedaço da retícula e aplique no desenho.



2. Cuidadosamente, vá retirando a retícula dos locais onde você não quer que ela fique.



Os estiletes costumam ser bem afiados, portanto cuidado ao contornar, para não cortar o papel.

Por fim, recorte o padrão aplicado, dando efeitos de luz à figura.



Não aplique somente a textura sem dar o devido efeito de luz porque o desenho acabará ficando achatado.



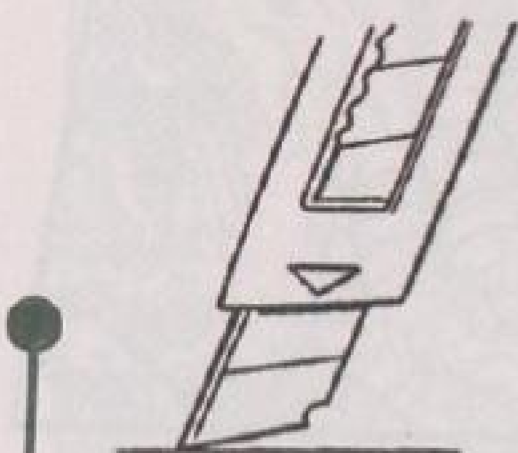
Use mais de um tipo, como neste exemplo, criando uma variedade de texturas e tons.

ciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792834 - Protegido por Eduzz.com

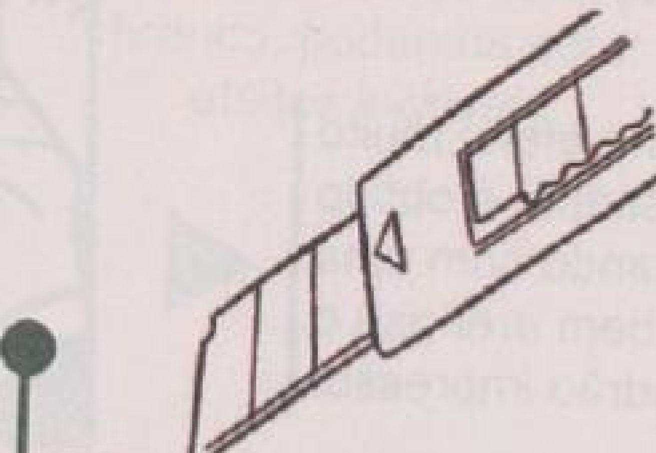
Usando o estilete para dar Efeitos



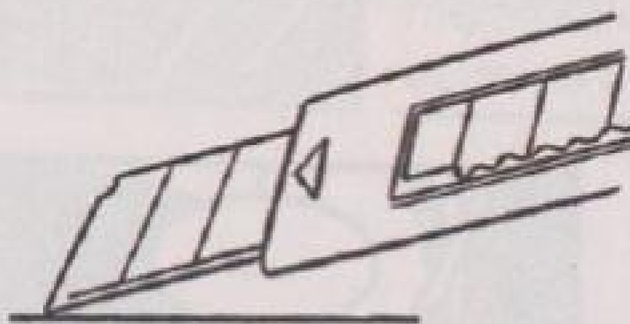
Vários efeitos podem ser dados às retículas, um deles é conseguido utilizando-se o estilete para raspá-las.



Com as costas, você faz traços largos.



Com a ponta, você raspa traços finos.



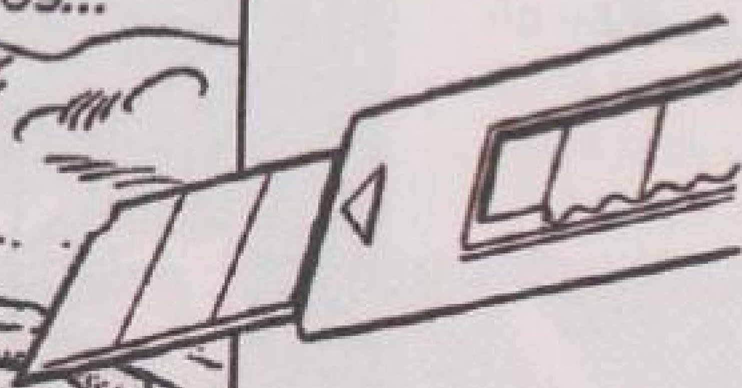
Deitando e levantando o estilete, você controla a largura dos traços que deseja fazer.



Você pode dar um efeito de dégradé nos desenhos, em pontos importantes.





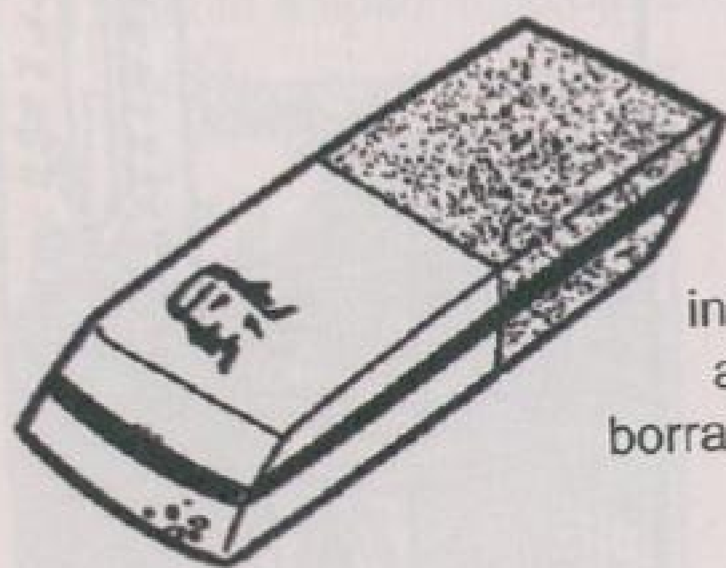


Ou até mesmo abrir pontos de luz, dando mais volume aos seus desenhos.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Usando uma Borracha





Um efeito muito interessante é obtido apagando com uma borracha bem arenosa o padrão impresso.

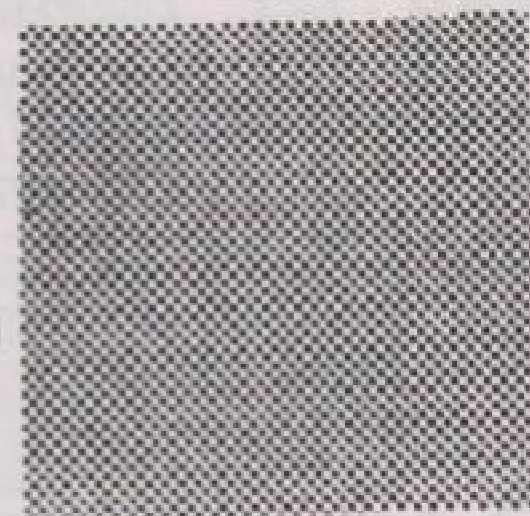


Isto pode nos dar um efeito de dégradé até melhor do que o obtido com o estilete.





Na verdade, pode-se obter vários efeitos assim.



Comparado ao quadro original, a retícula ficou com aparência de desgaste, um dégradé.

Veja o efeito que conseguimos aqui com a borracha...



Retocando a Retícula





Com o guache ou corretivo branco, podemos obter efeitos incríveis.



Para cenas noturnas, você pode aplicar uma retícula para o meiotom e fazer as estrelas em branco.

Nesta cena acima, por exemplo, as áreas brancas foram aplicadas com guache sobre a retícula.



Para efeitos, linhas de movimento, a linha branca é excelente.



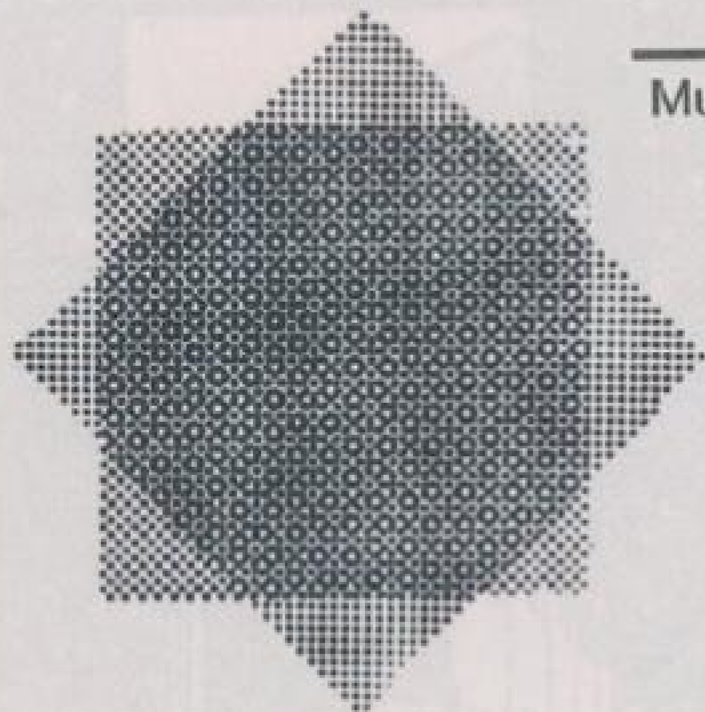
Às vezes, usar tinta branca é mais fácil que recortar a figura toda.

Nesta ampliação, nota-se bem isso.

Sobrepondo Retículas



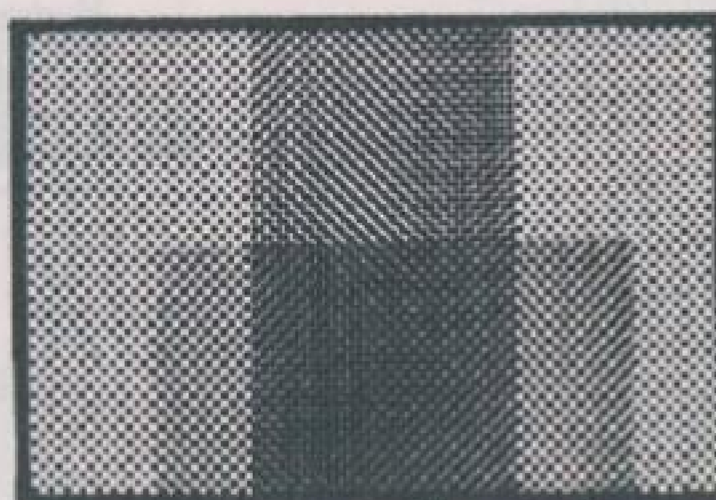
Diferentes texturas aparecem quando sobrepomos as retículas.



Mudando a posição delas, isto também ocorre.



Podemos inserir várias camadas de retículas e quanto mais camadas, mais escura é a textura obtida.



Uma camada

Duas camadas

Três camadas

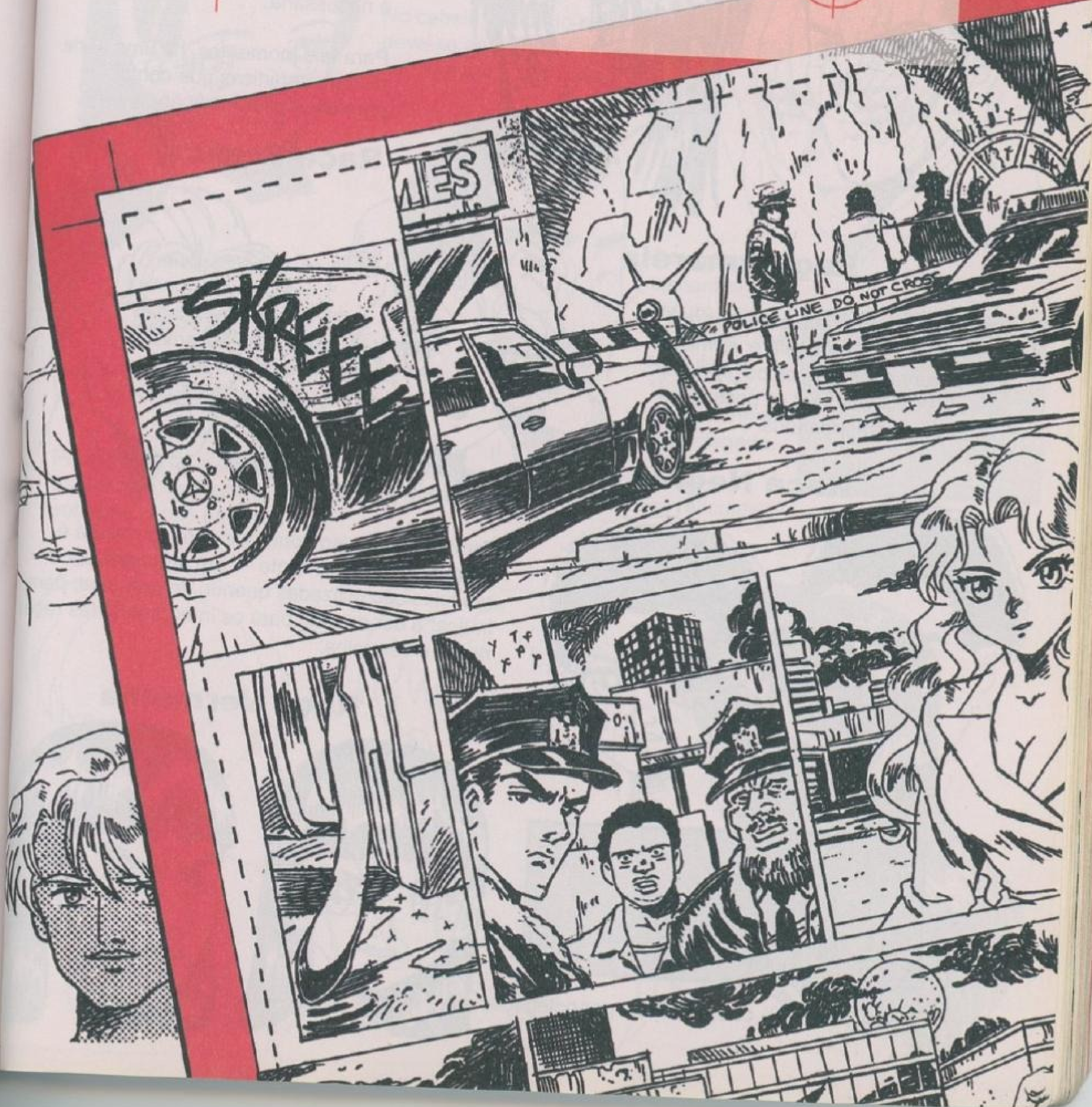
Isto é ótimo para se obter sombreados no seu padrão de textura...



...como este obtido aqui, nesta ilustração.



VARIAÇÕES RACIAIS



Licenciado para ... Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Principais
Características







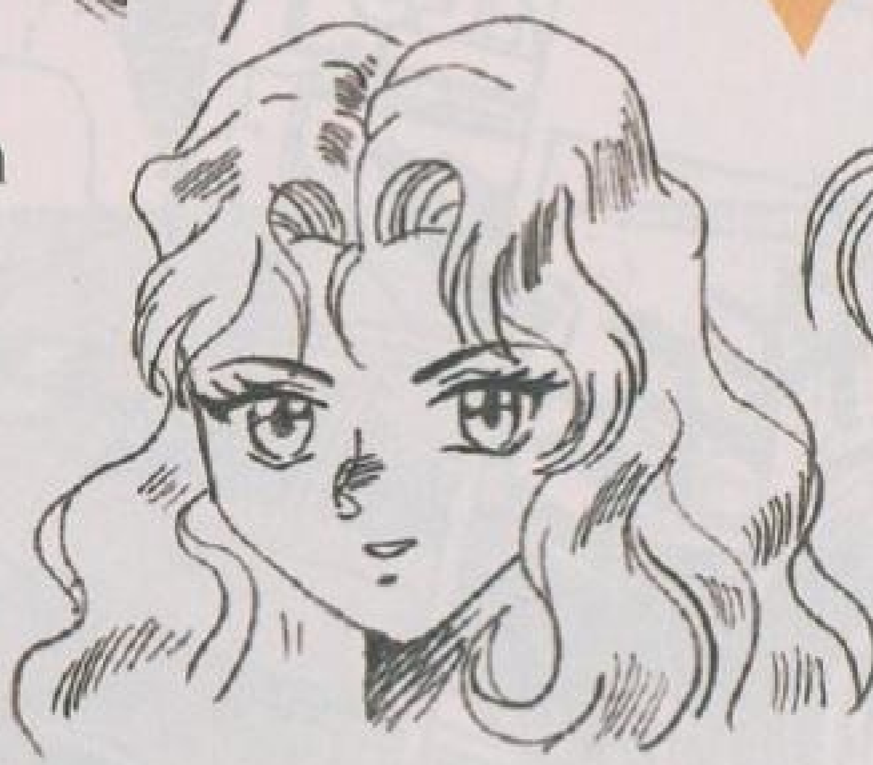
Estilização e simplificação são as bases do mangá. No entanto, existem situações em que uma definição étnica dos personagens é necessária.

Para tais momentos, há uma série de características que contribui para essa diferenciação.

Raça Amarela

Contudo, é importante observar que mesmo as raças amarela e vermelha são desenhadas com olhos grandes, apesar de na vida real os possuírem pequenos e amendoados.

Raça Branca





Raça Negra





Também é preciso notar que como o mangá é produzido — geralmente — em preto-e-branco, retículas são utilizadas quando da arte-final, para indicar a cor da pele para os integrantes das raças negra e vermelha.

Raça Vermelha



Retícula de 10% com 60 linhas por polegada.





Personagens
Asiáticos



Os tipos asiáticos têm cabelos lisos que, assim como os olhos, variam do preto para o castanho-escuro.



No cabelo castanho-escuro, deve-se aplicar uma retícula que indique a sua coloração





Como já foi dito, os olhos não precisam ser amendoados, e os olhos "fechados" são mais comuns em personagens secundários.

Para o cabelo castanho-escuro, deve-se utilizar uma retícula de 10% a 30% com 60 linhas por polegada.



Para desenhar o cabelo liso é necessário demarcar os volumes das manchas e as áreas de luz, para só, então, pintar ou aplicar uma retícula sobre as zonas escuras.



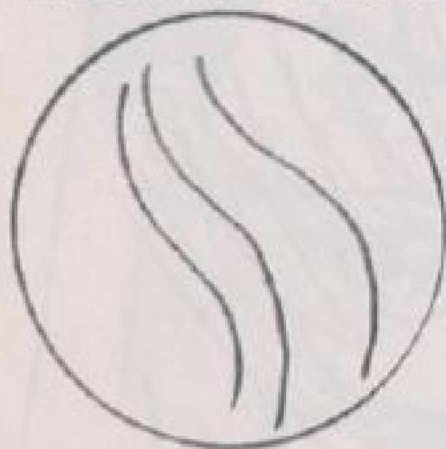
Licenciado para -

Personagens Negros

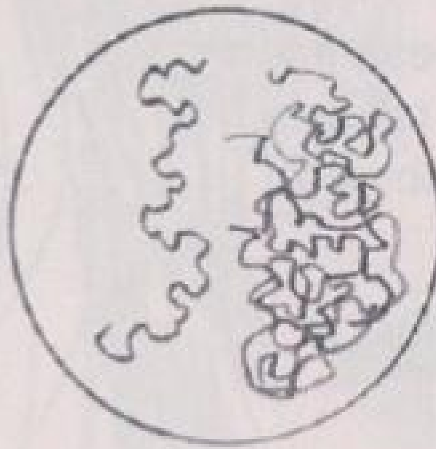


As características básicas a serem realçadas em personagens da raça negra são os cabelos crespos, o nariz de ponta arredondada e os lábios carnudos.

MECHAS DE CABELO LISO

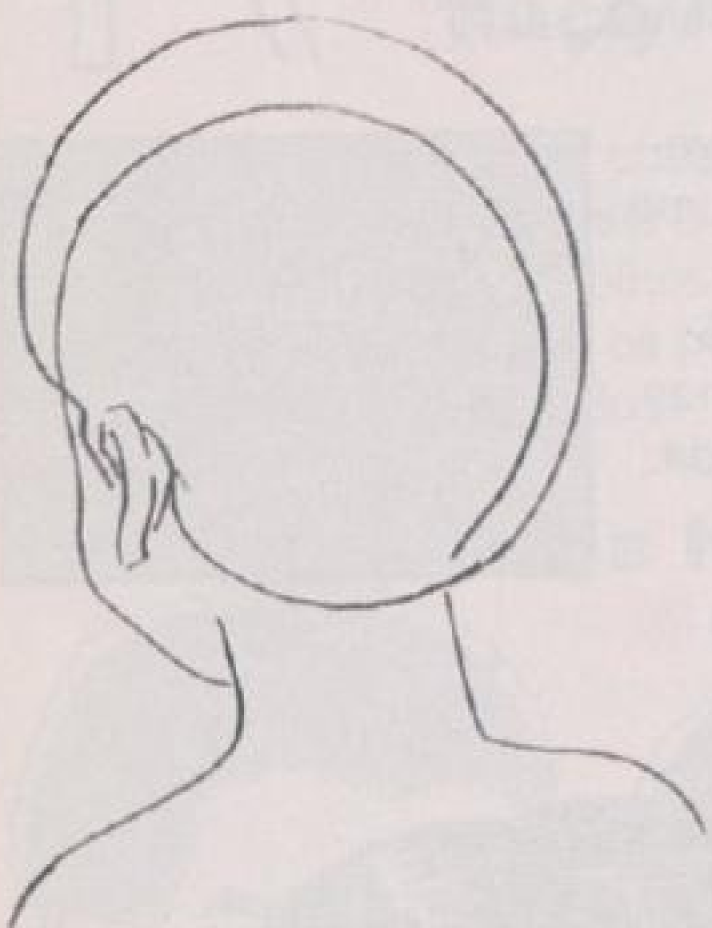


MECHAS DE CABELO CRESPO





No desenho do cabelo crespo, a sobreposição de linhas cria um dégradé.

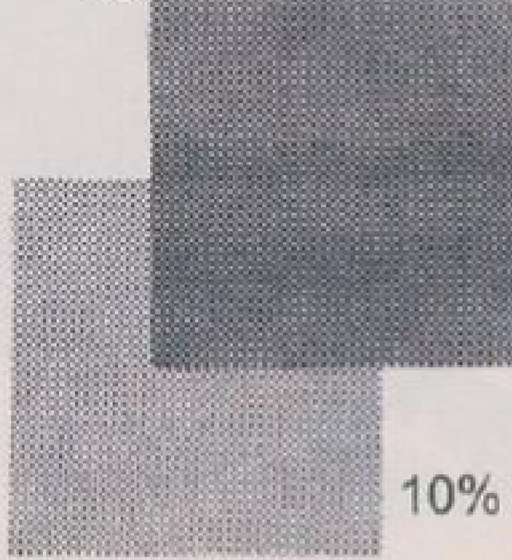






A cor do cabelo crespo pode ser definida com o uso do preto ou com a aplicação de uma retícula de 30% a 50%, quando da arte-final.







Personagens

Caucasianos

Personagens da raça branca possuem cabelos ondulados, cuja cor varia entre o ruivo, o loiro e o preto.







Os olhos claros realçam as características caucasianas, assim como o nariz afilado e os lábios finos.

Curvas em "S" realçam os cabelos cacheados.



O desenho dos cabelos ondulados deve levar em conta o traçado das mechas.





Já curvas suaves sugerem cabelos ondulados.



Cabelos loiros, platinados ou brancos são construídos de modo similar.

Pequenos traços são úteis para retratar os reflexos da luz.



Cabelo loiro ou ruivo (com reflexos).



Cabelo platinado ou branco (sem reflexo).



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Personagens da Raça Vermelha

INDÍGENAS





Cabelos lisos e negros, nariz adunco e lábios grossos são características marcantes de indivíduos pertencentes à raça vermelha.



Os olhos afilados podem ser retratados como tal, mas isto nem sempre acontece nos mangás.









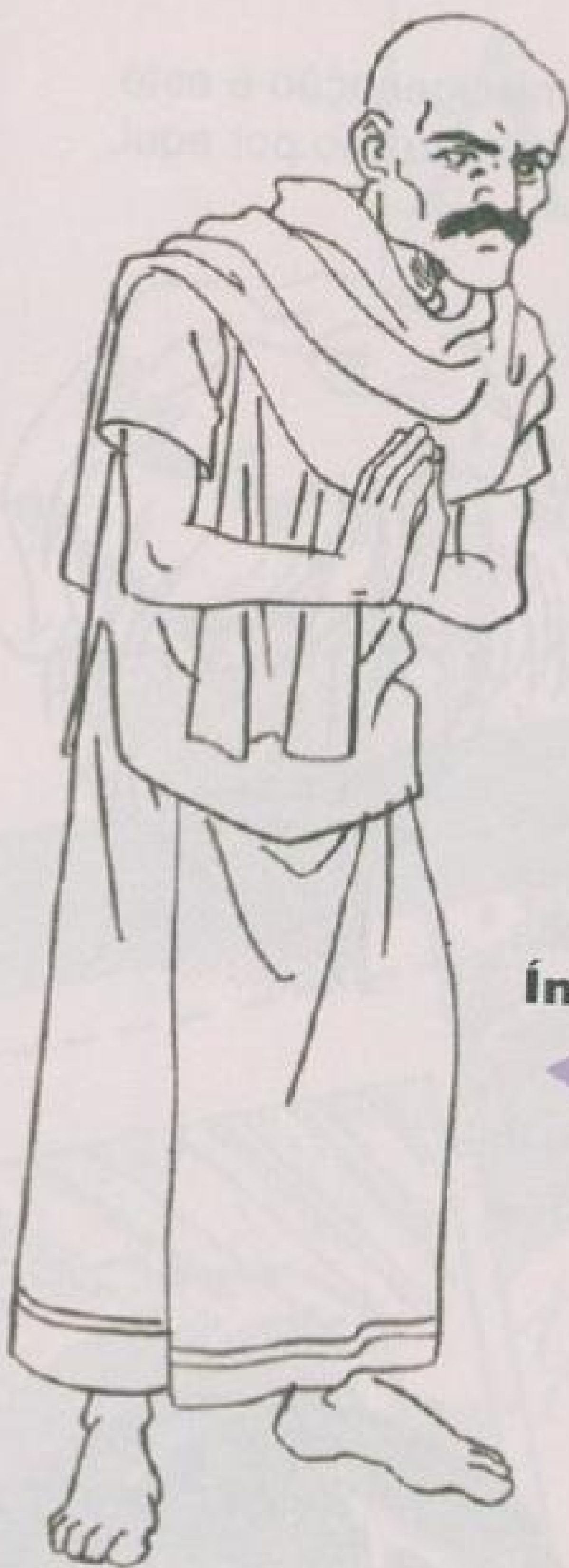
É necessário uma pesquisa de cortes de cabelo, pintura e ornamentos para realçar as características de um determinado grupo tribal.

Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

EXPRESSÕES

Trajes Étnicos

Um modo de retratar a origem de certos personagens é reforçar a sua etnia a partir de seus trajes.



Índia

Pesquisas em revistas como a National Geographic são essenciais neste momento



Japão



China



África

uisa
tura e
r as

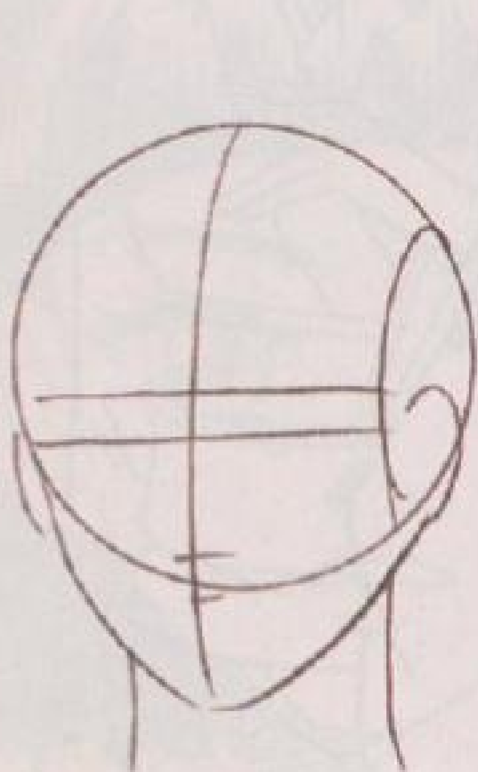
Licenciado p... Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Miscigenação



MISCIGENAÇÃO

O Brasil é um país que tem como principal característica a miscigenação e este traço cultural deve ser levado em conta por qualquer mangá produzido por aqui.

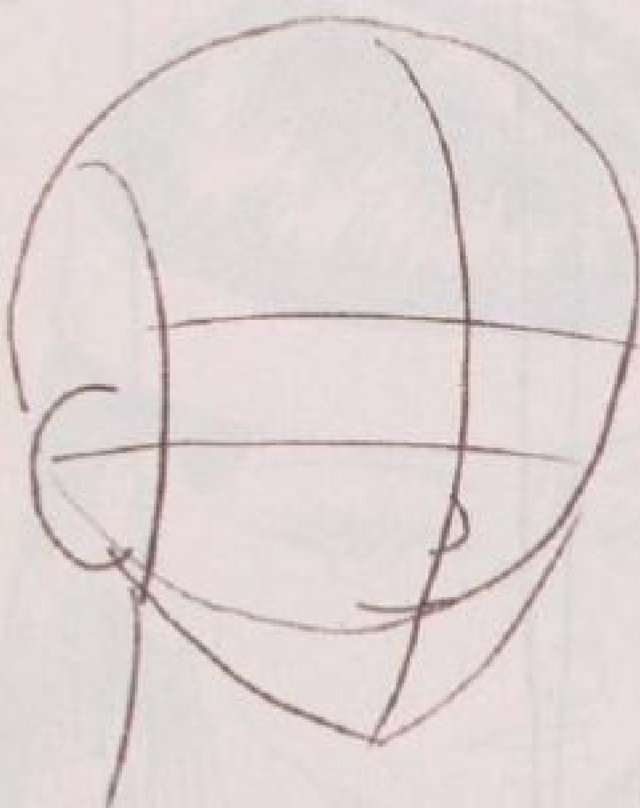






Personagem caucasiano com lábios grossos e pele bronzeada.

Para se retratar um personagem mestiço, é necessário apenas uma mistura das várias características próprias de cada raça.







Personagem de origem afro, com pele clara e cabelo liso.

Experimentar variações inusitadas é o papel de qualquer artista.

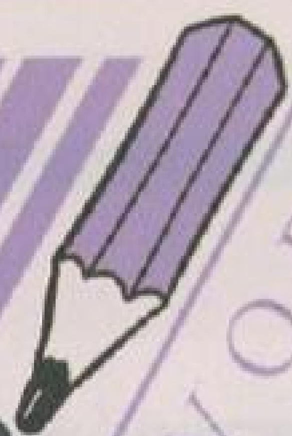
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

RETRATANDO A NATUREZA



Licenciado para - Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Árvores

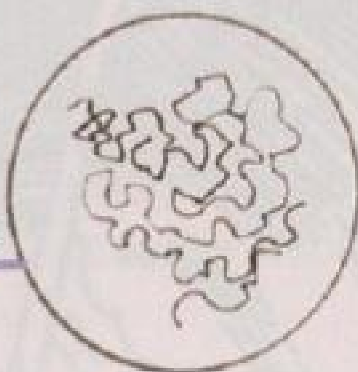


A estrutura da árvore, quando considerada para o desenho, se subdivide em copa, tronco e galhos.



A copa da árvore, com todas as suas folhas, pode ser definida a partir de linhas que retratem os seus contornos.

Hachura ampliada





Uma segunda possibilidade é a utilização de hachuras para definir a sua textura.



A idéia por trás do hachurado é retratar as áreas sombreadas como no esquema acima.

Linhas irregulares para quebrar a monotonia visual.

O tamanho e a forma dos galhos e das folhas devem variar para que o desenho não fique com um ritmo monótono.



Galho sem folhas

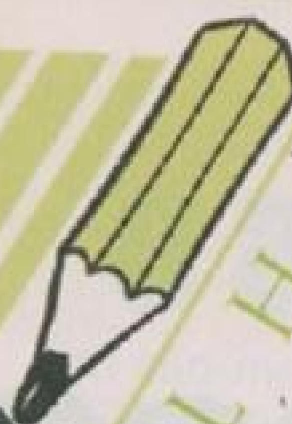


Galho com folhas definidas por linhas de contorno.

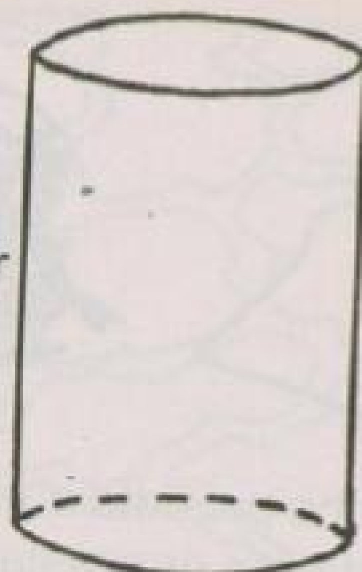
Licenciado para

do
o, se
e galhos.

Troncos, Folhas e Arbustos



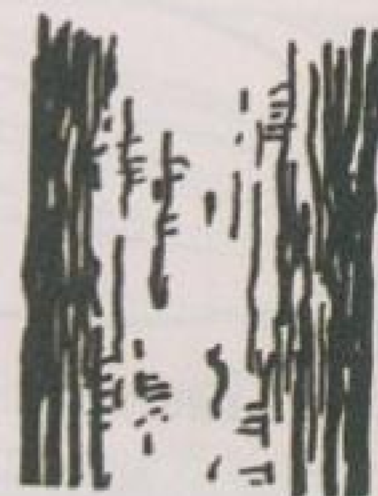
O tronco é desenhado a partir de uma estrutura cilíndrica.



A esta estrutura deve ser acrescentada a textura — a partir de linhas paralelas irregulares.

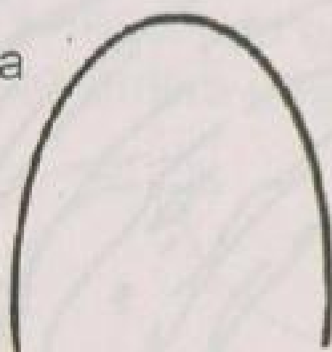


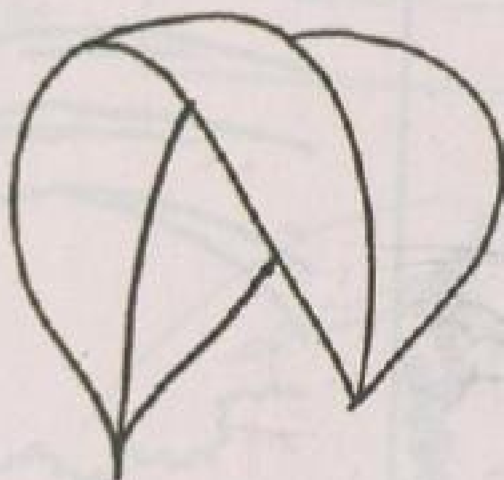
Luz – sombra



Sombra – luz – sombra

Folhas e grama ganharão em realismo se forem retratadas vergando-se sob o próprio peso.





Folha



Grama



Tufo de grama

do
ratar as
as como
ma.

ulares
ar a
visual.

Arbustos





Já os arbustos podem ser desenhados como as copas das árvores

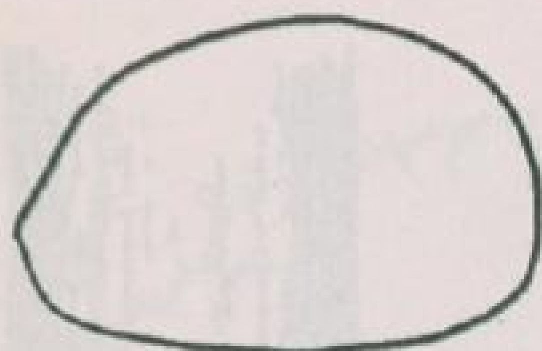


Em closes de galhos de arbustos ou árvores, a utilização de preto para retratar o verso das folhas dobradas e as que ficam atrás de outras reforçará a idéia de profundidade.

Pedras e Rochas



A forma da pedra que será desenhada depende do local onde ela estará situada.



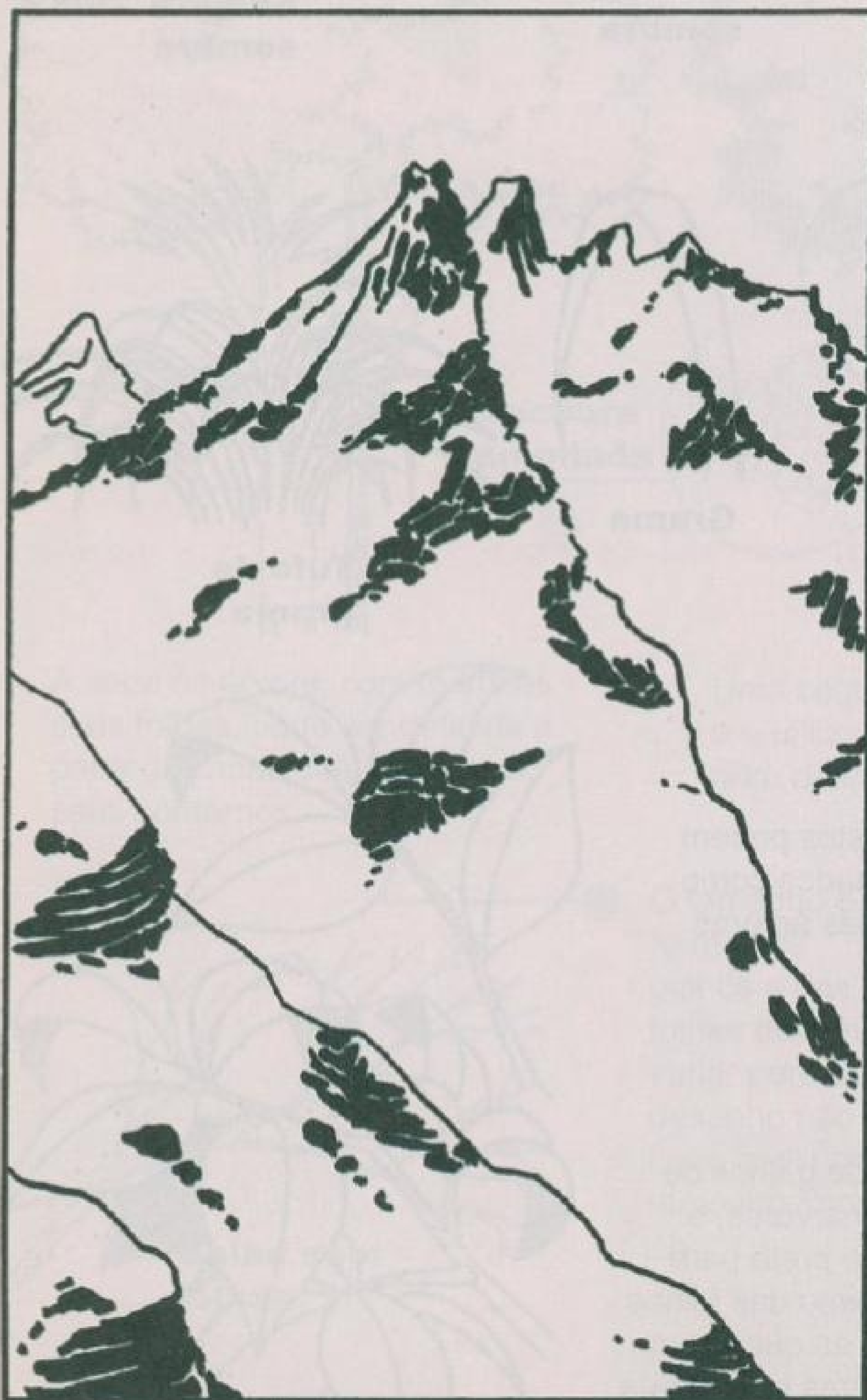


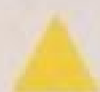
Uma pedra posicionada em meio a um rio ou fluxo de água terá uma forma arredondada e uma aparência lisa.





Já uma rocha próxima a um penhasco, terá a sua forma desgastada pela ação dos ventos ou das ondas.




Nestas montanhas, o preto dá o tom das pedras contra o branco da neve.



Uma caverna pode ser desenhada a partir de linhas irregulares, acompanhando a forma arredondada da entrada, acrescentando estalactites e estalagmites para criar um ambiente agressivo.



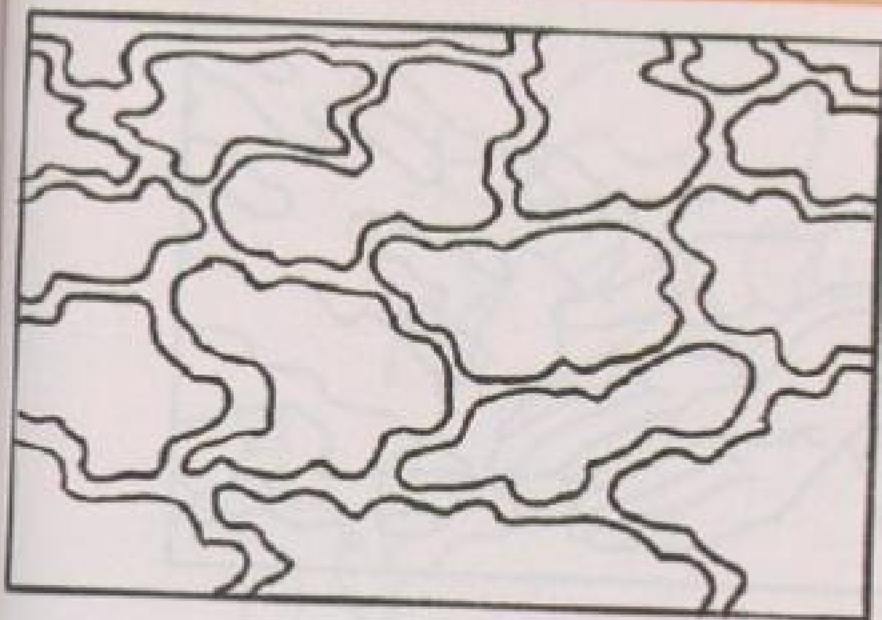
Licenciado para

Rios e Mares



Em alto-mar, a água pode ser retratada de uma forma mais calma...

...ou mais turbulenta, dependendo da necessidade. Neste caso, a dinâmica implica em linhas quebradas e um ângulo mais próximo de visão.

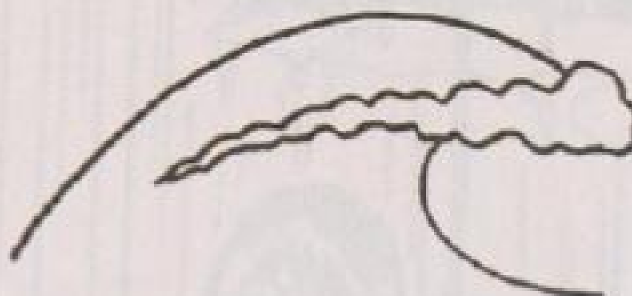


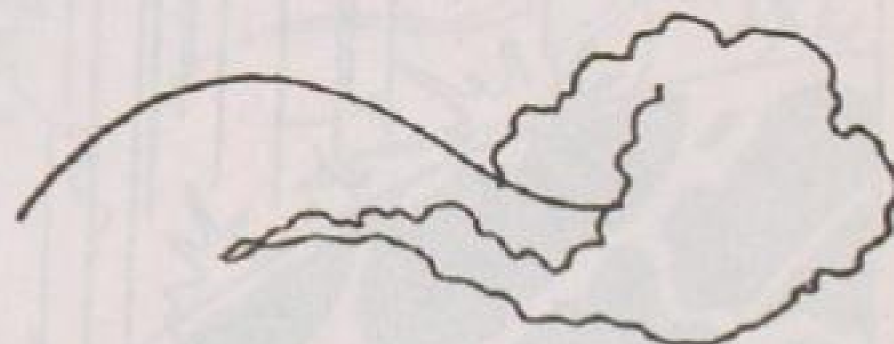




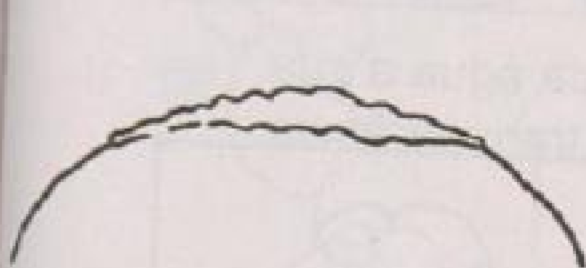
Na praia, uma quantidade de espuma emerge do quebrar das ondas se estendendo em um formato que lembra uma rede.

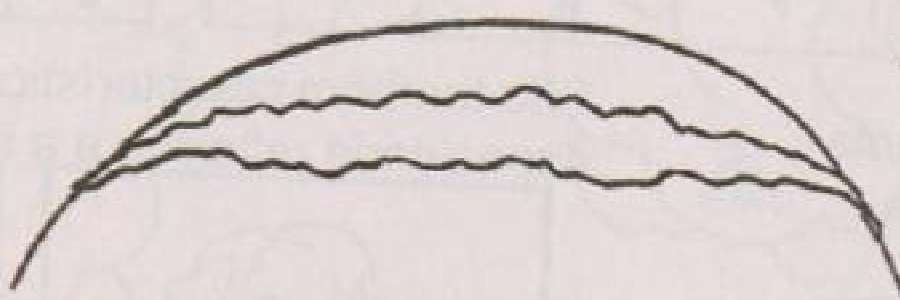


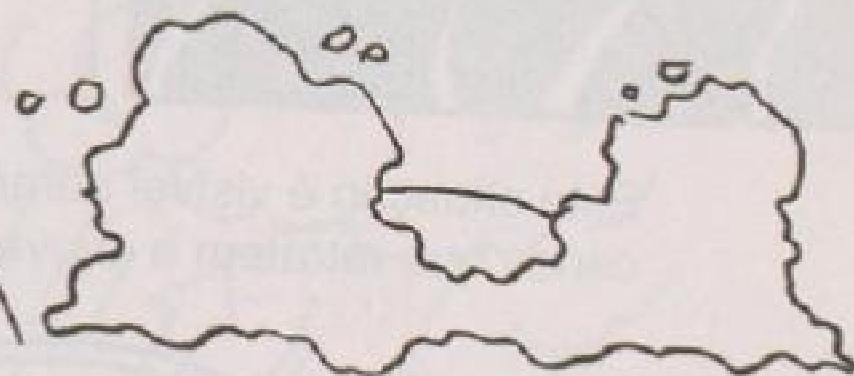




Quando uma onda é desenhada, deve-se ter em consideração o seguinte movimento:







Após a água se elevar, o volume de espuma aumenta, espalhando-a em direção à praia, quando a onda se quebra.

O modo como se retrata o quebrar de uma onda varia de acordo com a força do impacto.





Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792624 - Protegido por Eduzz.com

Chuva e Tensão Superficial



No mangá, a água é representada em um momento de seu movimento.

Ao ser arremessada ao ar, é de sua natureza – devido a um fenômeno chamado "tensão superficial" – tomar a forma de gotas arredondadas.



Quando estas gotas colidem com um objeto, elas "estouram", rompendo esta "tensão"...

...assim como as gotas que, caindo sobre o chão molhado, se propagam em formas circulares.







Esta situação é visível durante cenas que retratem a chuva...

São também características da água a sua capacidade reflexiva e a sua transparência.

A "tensão superficial" é o fenômeno que faz com que um copo cheio de água, quase a ponto de se derramar, forme uma "bolha" em seu topo, impedindo que o líquido vaze.

Esta mesma tensão faz com que a água derramada numa superfície sem declive permaneça em uma forma arredondada.





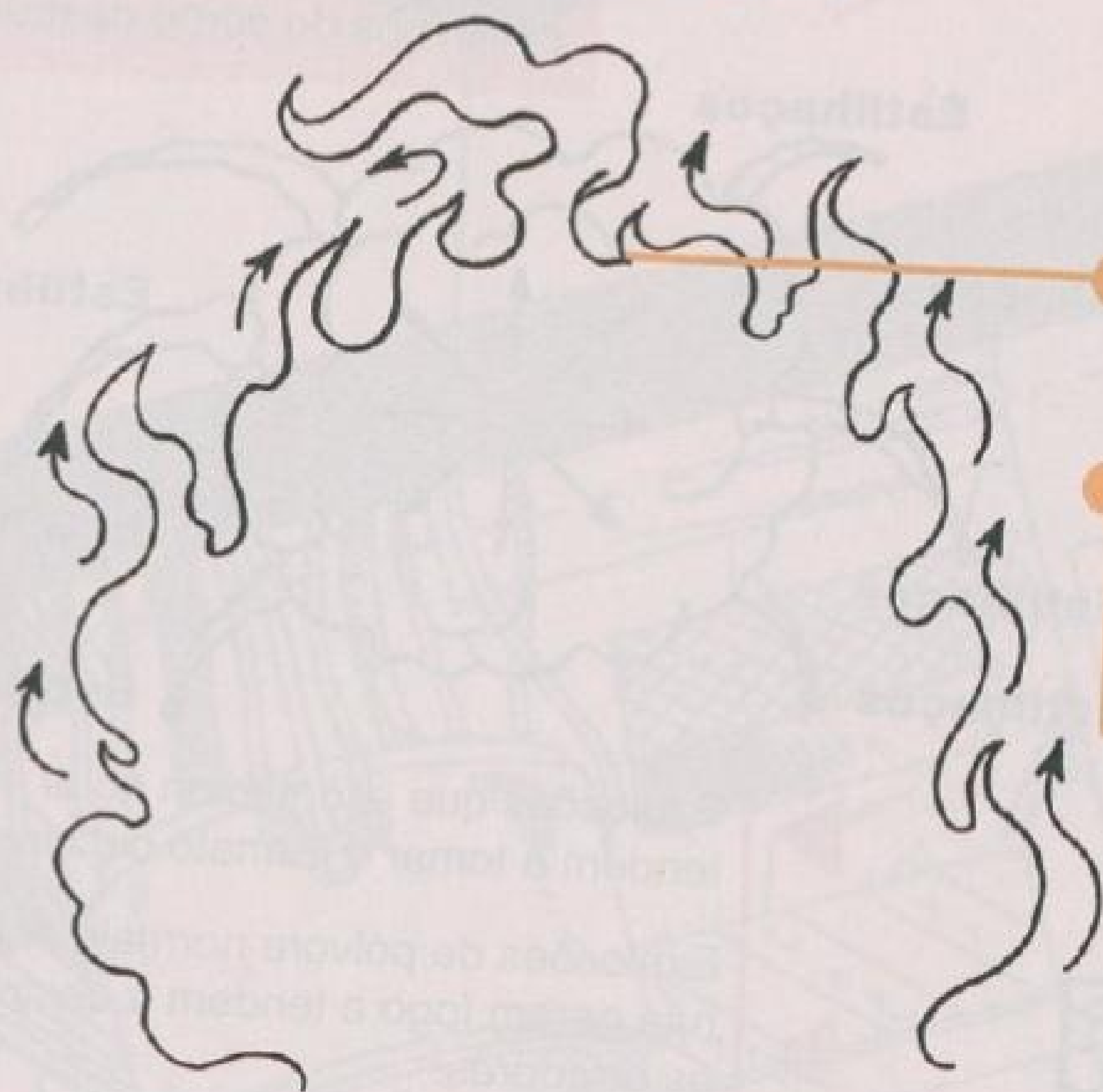
Licenciado para

Fogo e Fumaça



FOGO

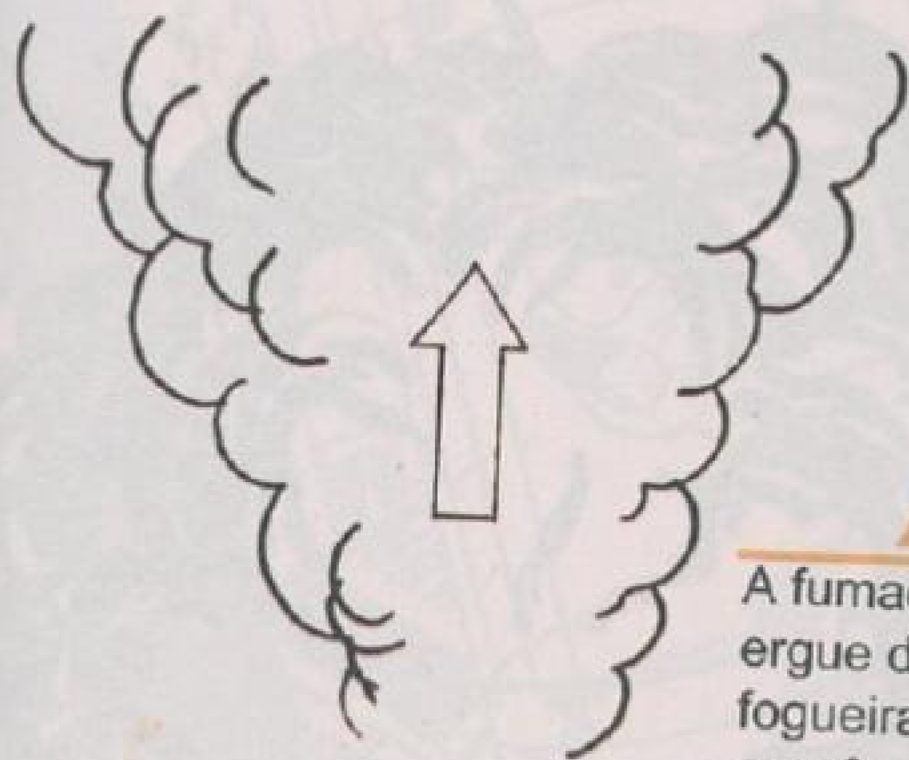
O fogo é um elemento "vivo". Labaredas crescem e se movem.



O modo como as labaredas se movem em uma fogueira lembra a letra "S".

Já o fogo existente em um incêndio pode fluir com força ou girar num turbilhão, dependendo do fluxo de ar.



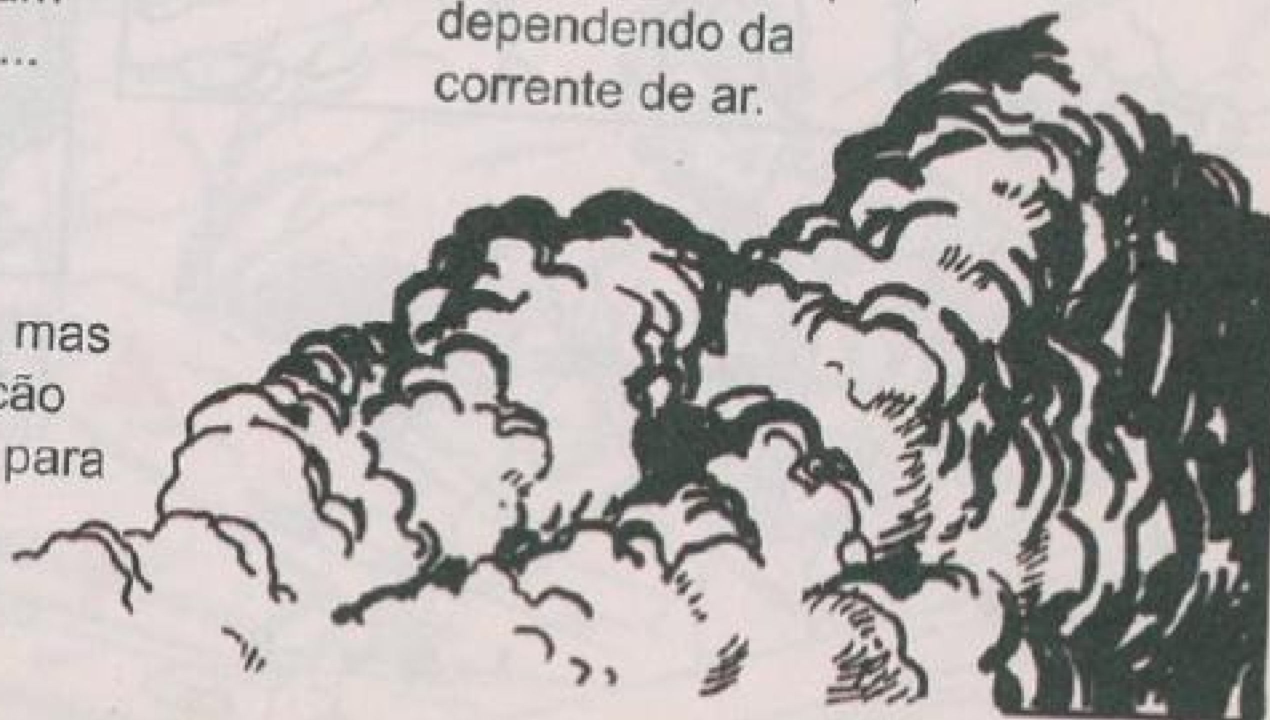


A fumaça que se ergue de uma fogueira tem a aparência de um cone invertido...



...mas pode rodopiar, dependendo da corrente de ar.

Em incêndios em que as chamas se espalham, mas existe um grande volume de fumaça, a iluminação vinda de baixo (do fogo), e as sombras servem para aumentar a dramaticidade.



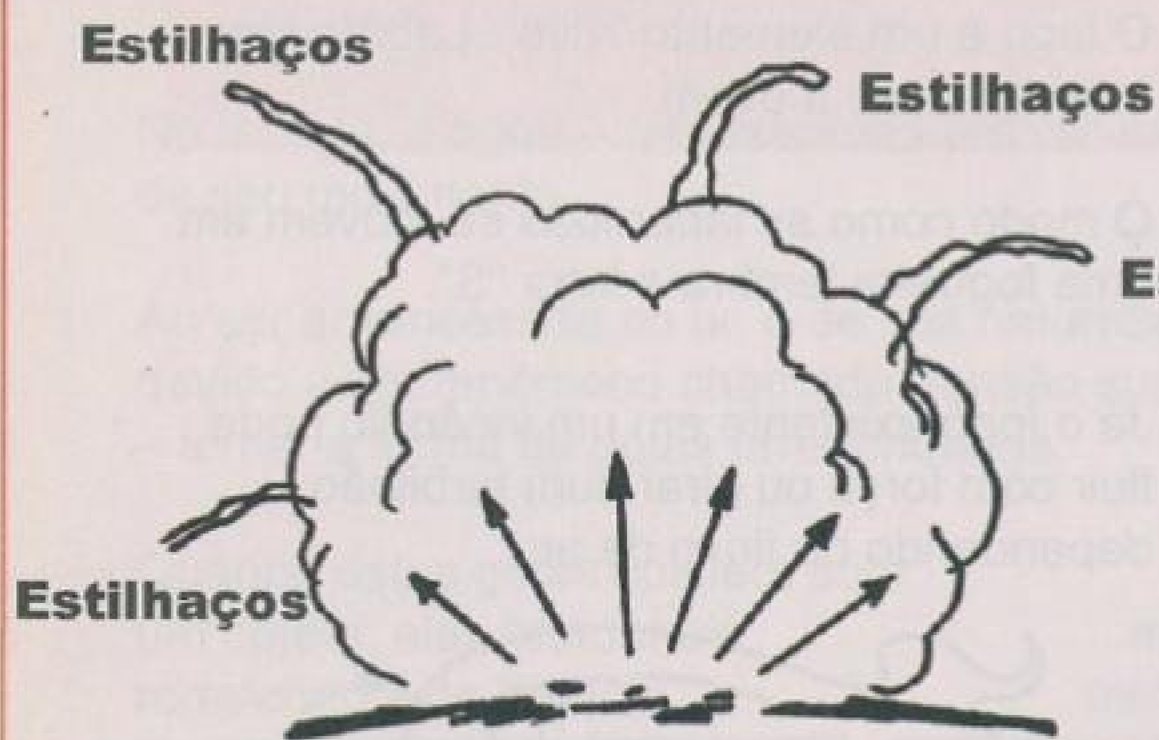
Licenciado para - Claudia Paiva de S...

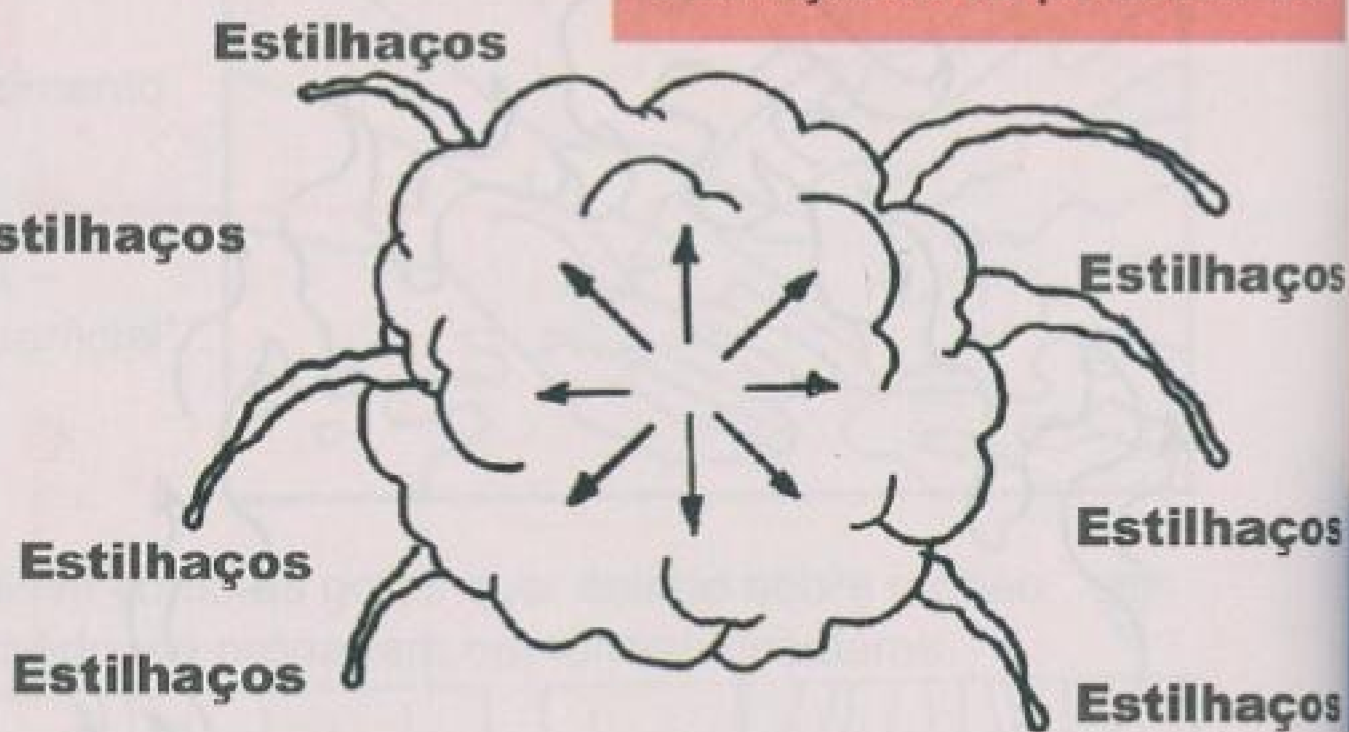
Explosões

EXPLOSÕES



Explosões se espalham sempre de dentro para fora, acarretando o arremessar de estilhaços do corpo destruído.





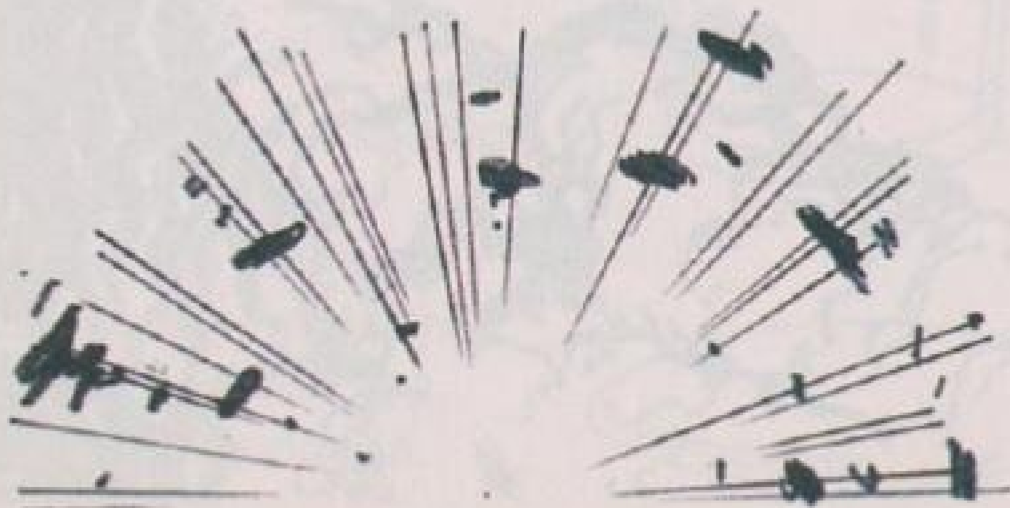
Explosões em terra se espalham para o alto e para os lados.

Explosões que acontecem no ar tendem a tomar o formato circular.

Explosões de pólvora normalmente não geram fogo e tendem a destruir os arredores.







Explosões de gases e combustíveis geram chamas que se espalham e provocam grandes incêndios.

Outro importante elemento gráfico é o brilho que se dá no momento da explosão.

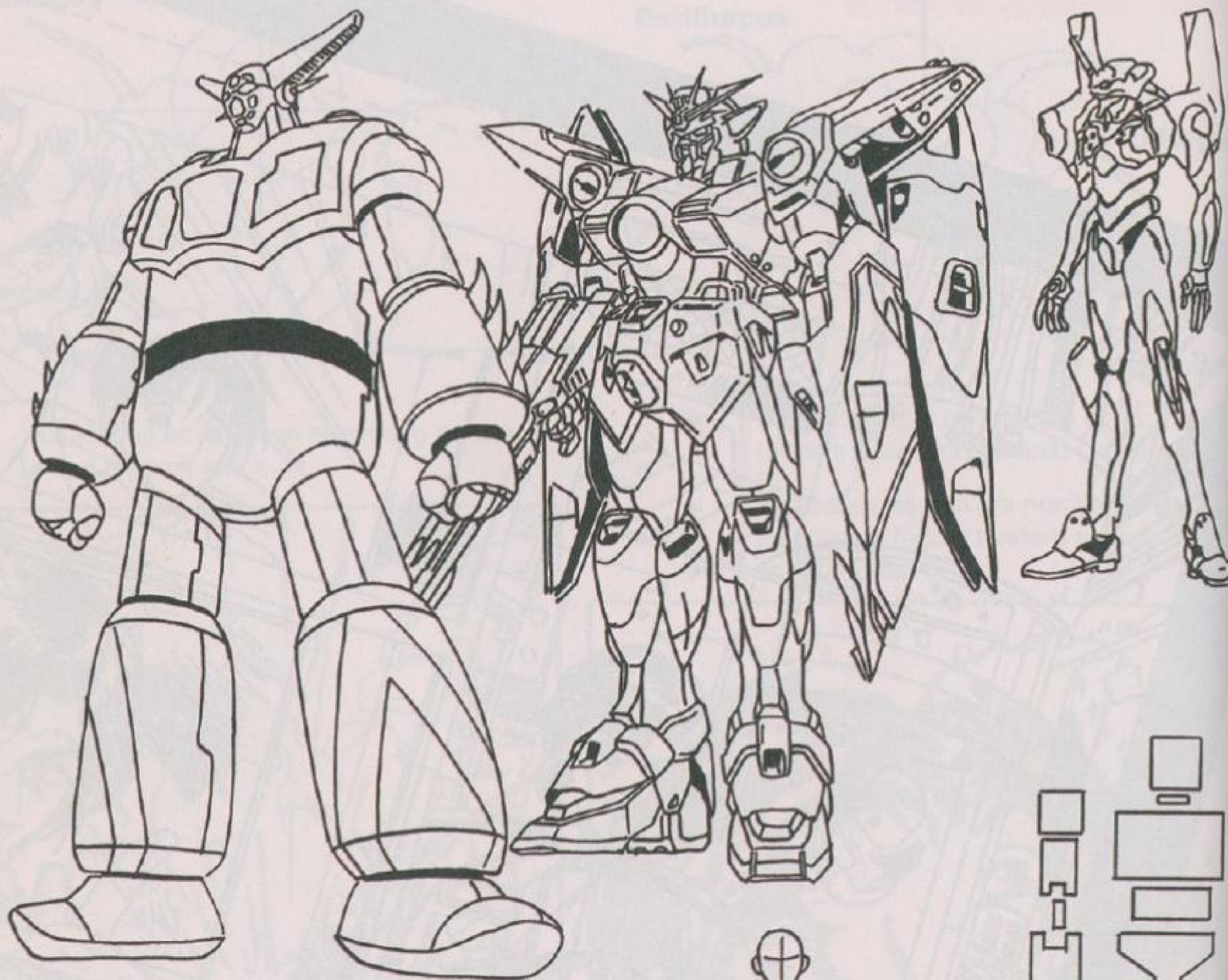
ROBÔS



Licenciado para -

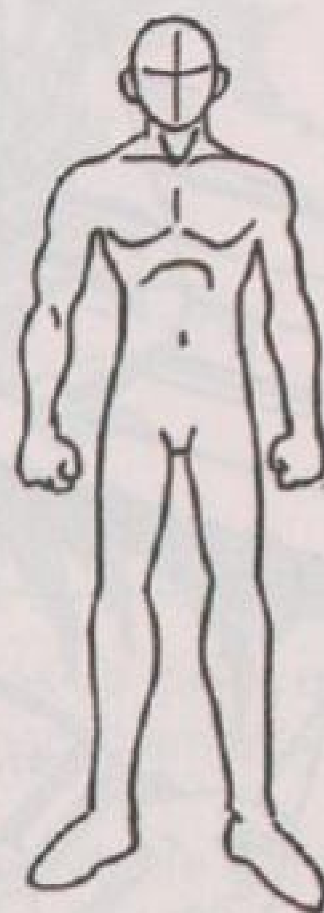
Design
Formas e



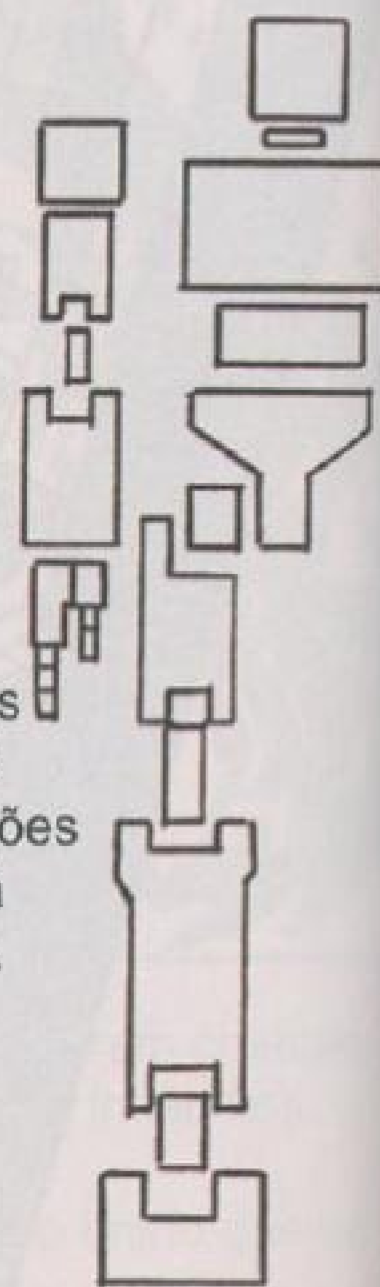


Os robôs são máquinas e, assim como os carros ou aviões, sofreram uma evolução em seu design através dos anos e do gosto pessoal de seus criadores.

Aqui, serão retratados apenas robôs de formas humanóides. Assim, independente da forma geométrica escolhida como base para a definição de seus designs, eles obedecerão às proporções de uma figura humana, com pequenas alterações.



O robô possui as mesmas articulações da figura humana.



Licenciado para

A cabeça Robótica



Os robôs de forma humanóide têm, em origem, as mesmas proporções e estruturas de construção de um ser humano.

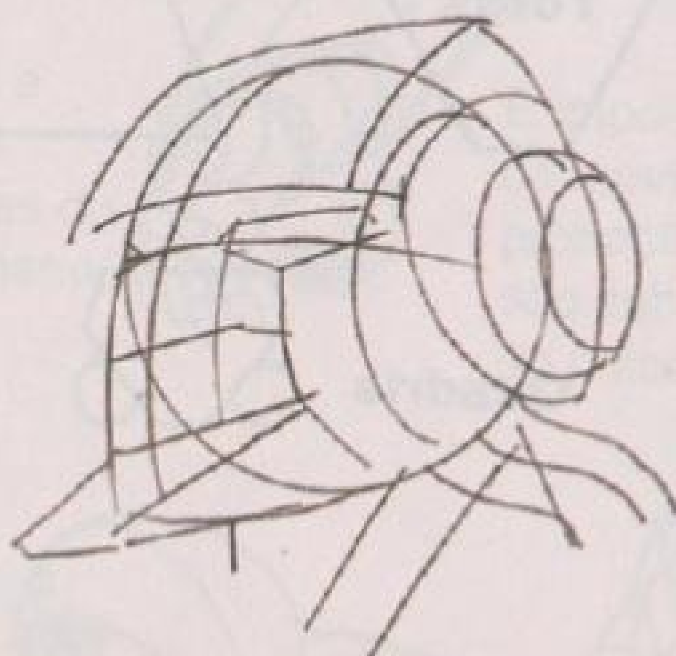


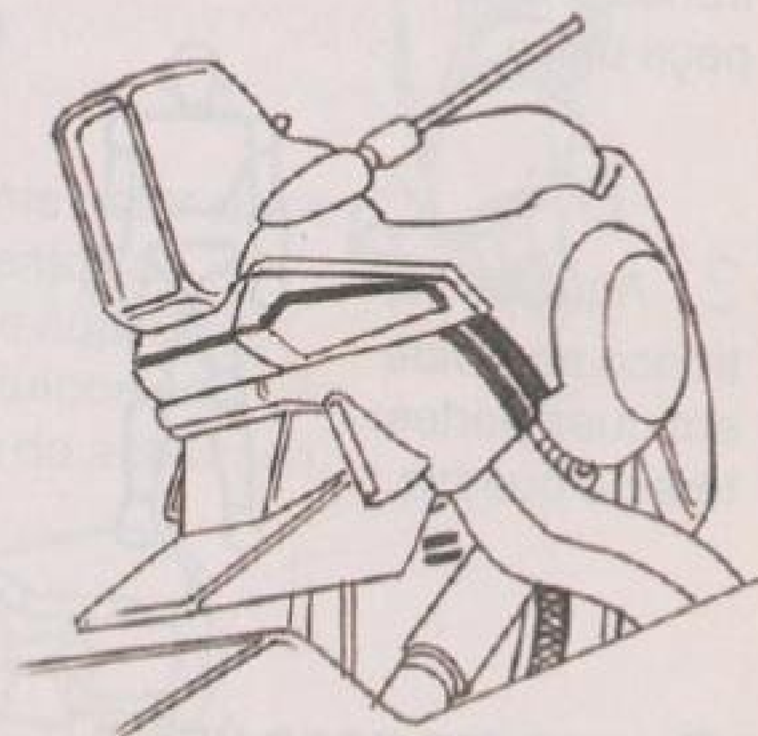


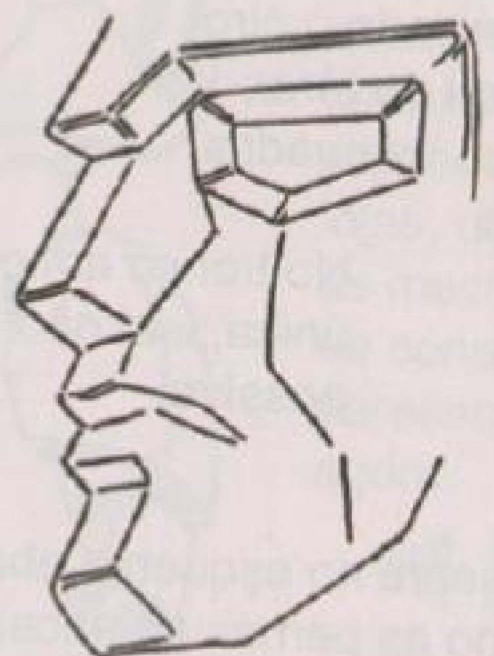


Com várias formas e tamanhos, as cabeças podem ter linhas retas ou arredondadas, mas os elementos (olhos, boca e nariz) se distribuem de modo similar à cabeça humana.

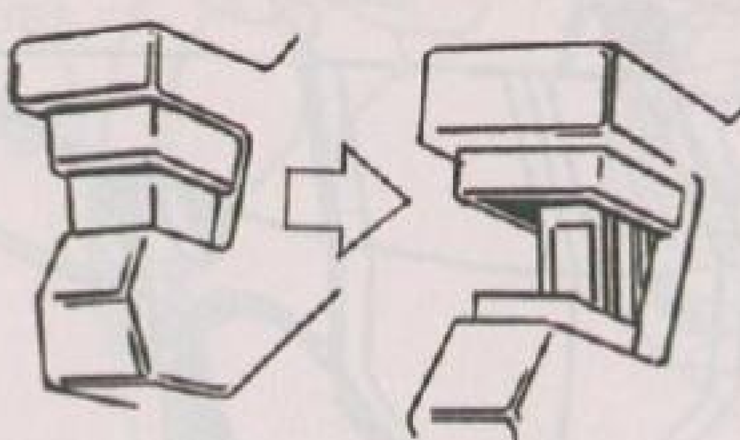




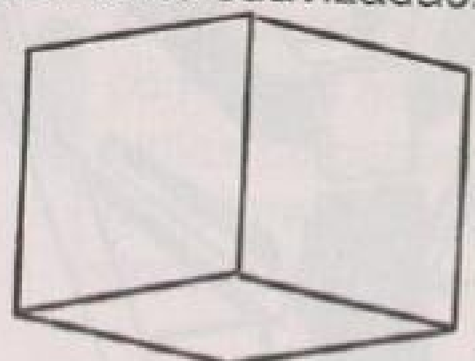




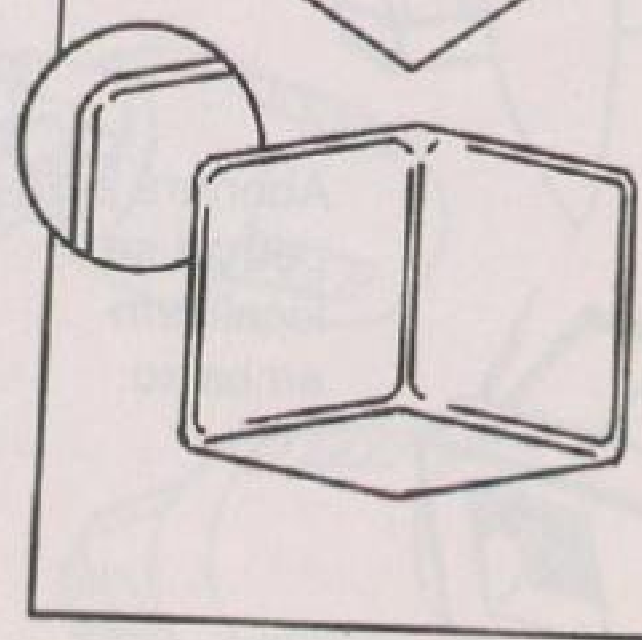
Como todo mecanismo, a boca deve ser planejada para funcionar.



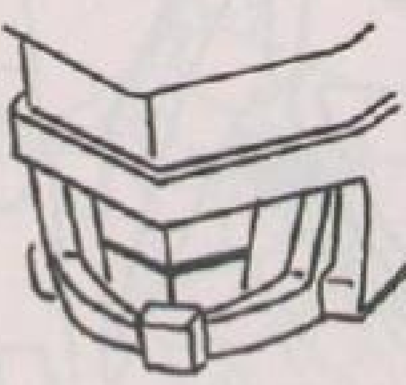
As estruturas retas são levemente suavizadas.







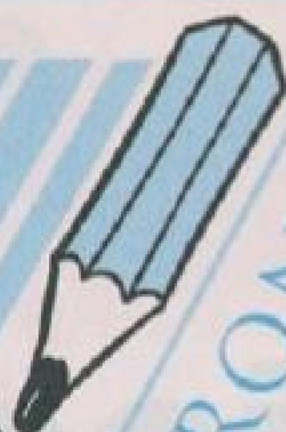




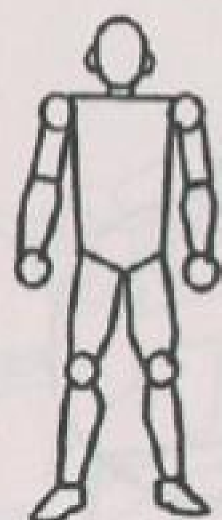


Licenciado para -

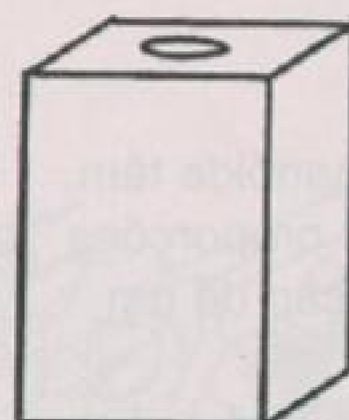
O Tronco

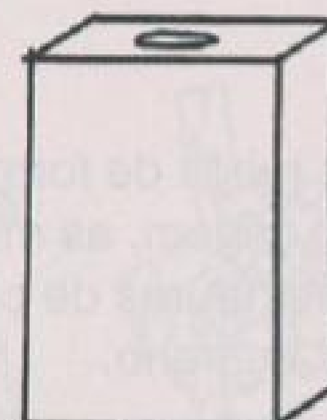


Os robôs se dividem em duas categorias com relação ao tronco:

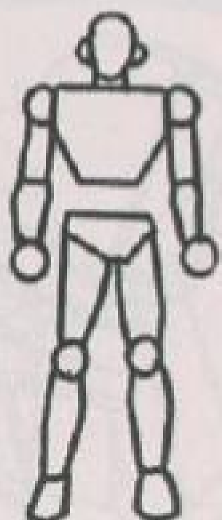




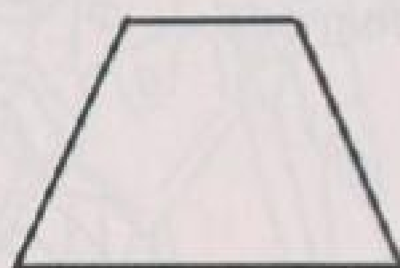


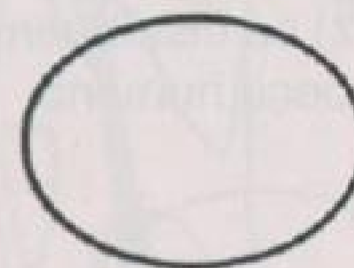


1. Aqueles cujo tronco é uma peça única.









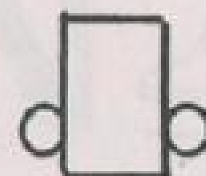


2. Aqueles cujo tronco se divide em duas partes: tórax e quadris.

Quadris







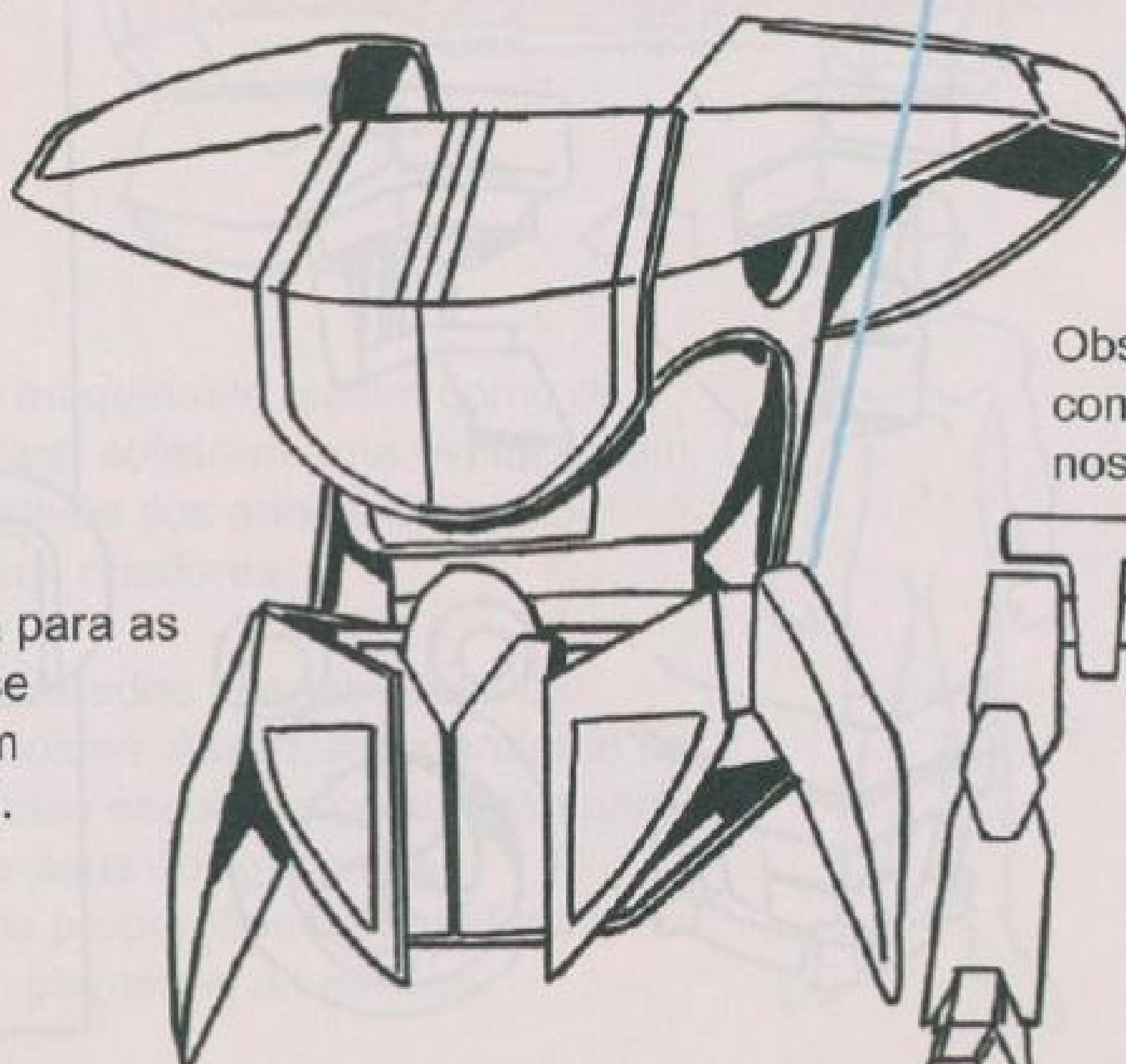
Tronco em peça única





Abertura para as pernas se localizam embaixo.

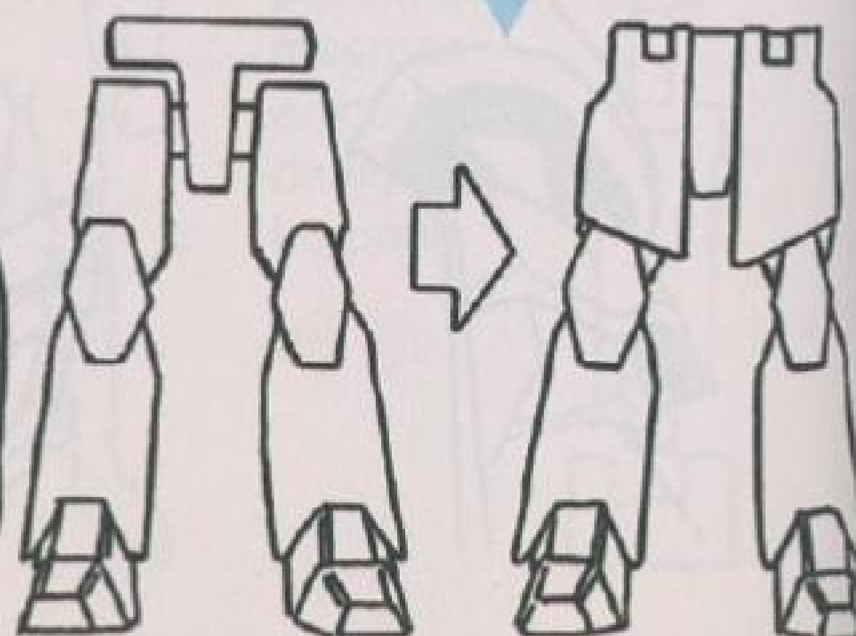
Tronco em duas partes



A junção funciona como uma cintura, permitindo o giro lateral do tórax sobre os quadris.

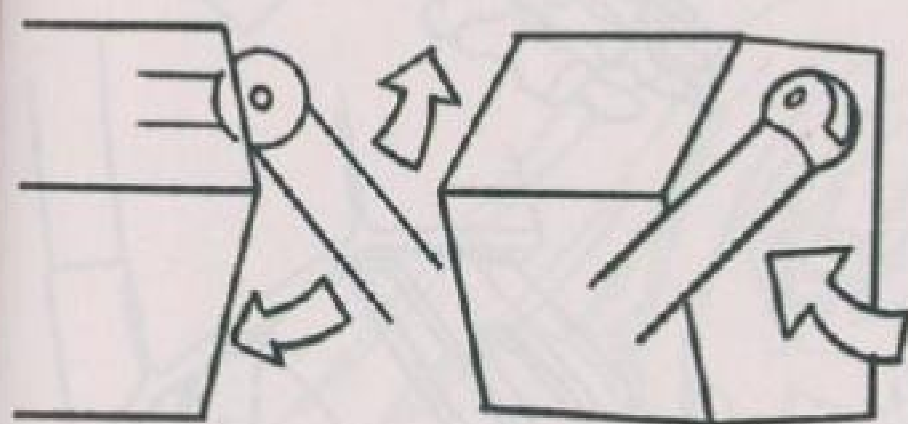
No tronco em peça única, isto não é possível.

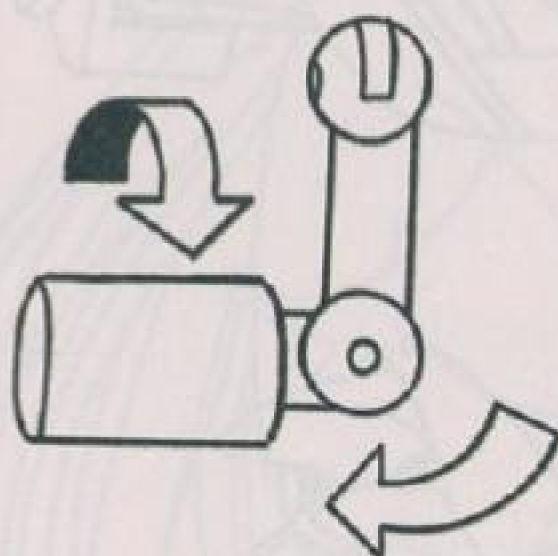
Observe no esquema abaixo como as pernas se encaixam nos quadris.



Mãos e Braços







As articulações do braço robótico respeitam e copiam as articulações do braço humano.



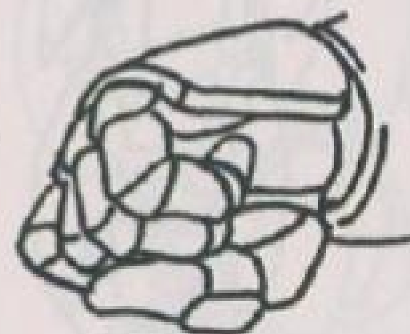
É importante notar como os movimentos de pronação e supinação são substituídos pelo giro do pulso e do antebraço.





Robôs de formas arredondadas que lembram manequins de lojas, obedecem às mesmas regras de construção apresentadas até agora.





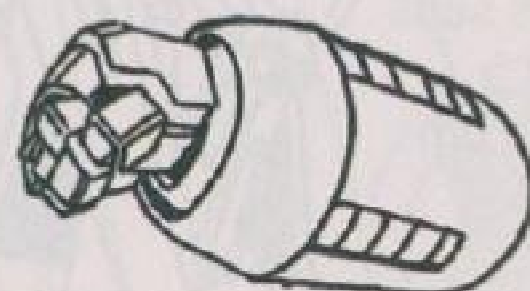


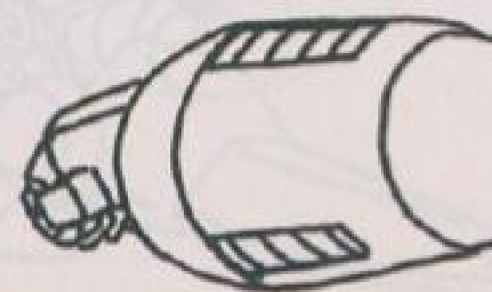
As mãos podem ser incrementadas com anéis nas juntas ou capas protetoras sobre o dorso os dedos.

As mãos também obedecem a estruturas e construções similares àquelas das mãos humanas.









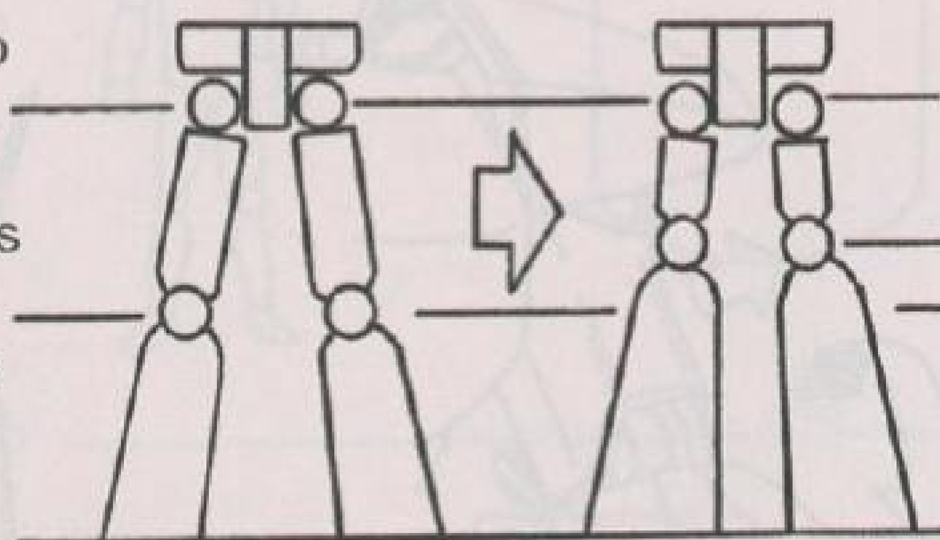
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Pés e Pernas

PÉS E PERNAS

A construção do pé robótico copia a estrutura óssea humana.

No exemplo ao lado, vemos como as proporções das pernas são alteradas para realçar o seu aspecto longilíneo.



Proporções humanas **Proporções robóticas**

O desenho do pé deve levar em conta a coerência das linhas, observando todos os ângulos.

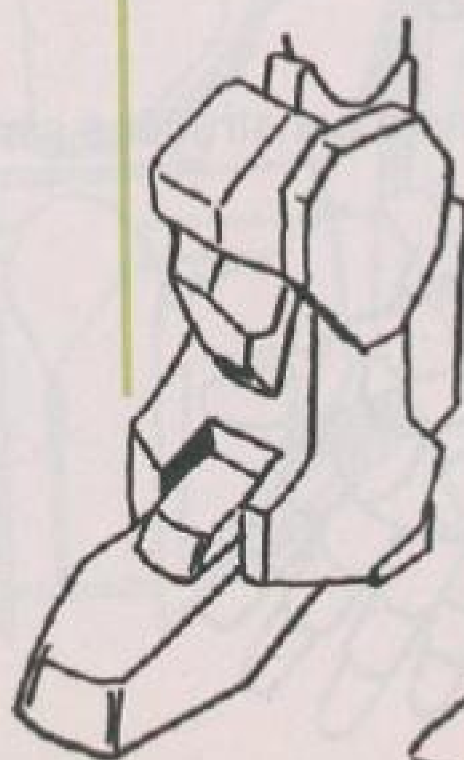


Aqui se observam outros tipos de pernas mais despojadas de detalhes, porém, extremamente eficientes.



Desenhar a perna com todos os seus mecanismos à mostra causa um grande efeito.

Perna construída a partir de linhas retas.





Pernas de linhas arredondadas.



Licenciado para -

linhas
das.

Garotas Robôs

ROBOS

As estilizações mantêm as formas sensuais.

Neste exemplo comparativo, observa-se como a mesma estrutura serve para a construção de uma garota humana ou robô.

As junções se apresentam na forma de rotações aparentes como em uma boneca.

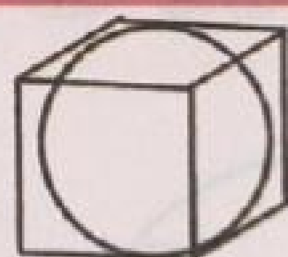
Licenciado para ... Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Formas

Geometrizadas

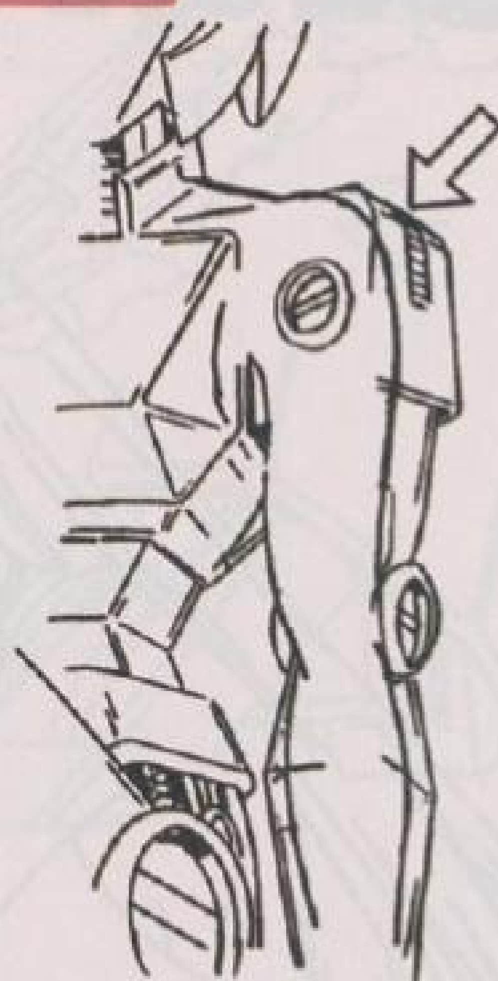


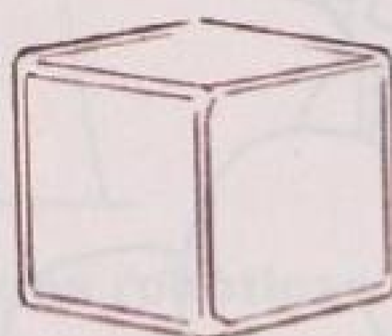
FORMAS



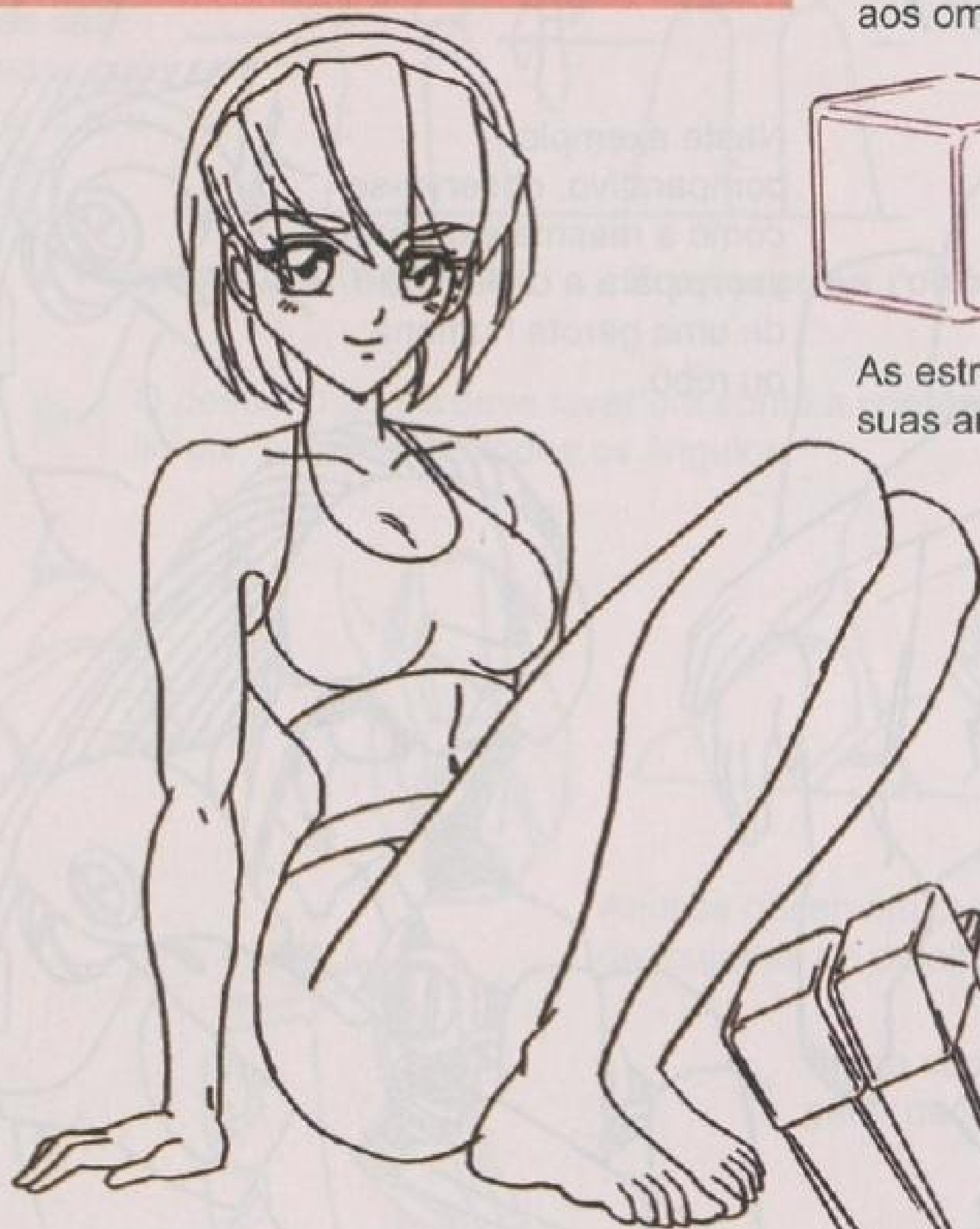
A partir da mesma construção utilizada para a figura feminina, passamos para o processo de facetagem, ou seja, de definição dos volumes com sólidos de várias faces.

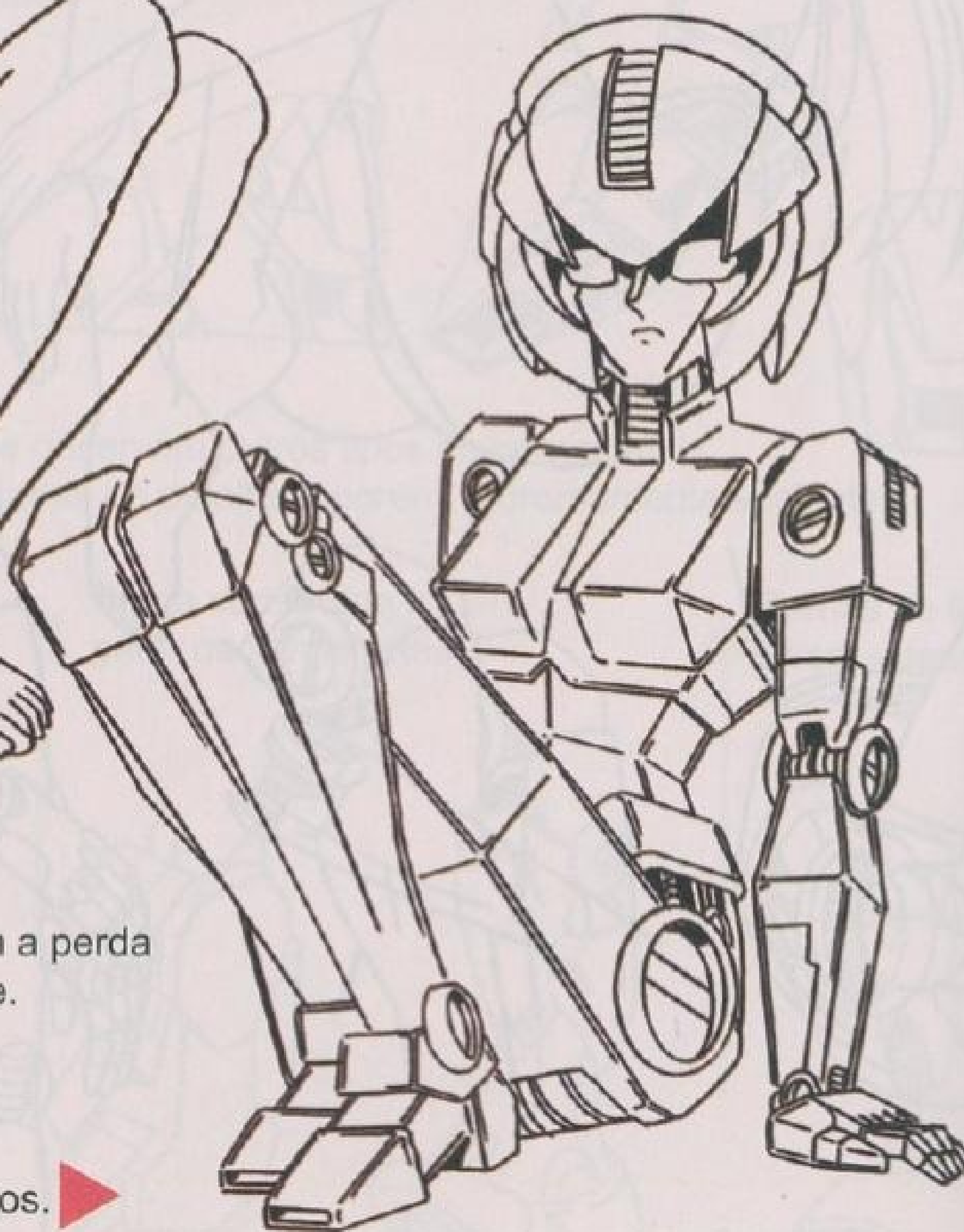
Durante a facetagem é acrescentado volume aos ombros e quadris.





As estruturas retas são suavizadas, suas arestas são aparadas.





A geometrização deve ser conseguida sem a perda da silhueta feminina e da sua sensualidade.

As junções são retratadas a partir de cilindros.

MaTeRIAlizando uma IDéia



Licenciado para -

Como apresentar uma idéia





- Não há um grande mistério envolvendo o método de criação de uma história para um mangá.
- Ao contrário do que se pensa, ele não é escrito à medida que se desenham as páginas.
- O autor primeiramente imagina toda a história na cabeça e organiza suas idéias, com pequenos esboços, chamados "rafes".
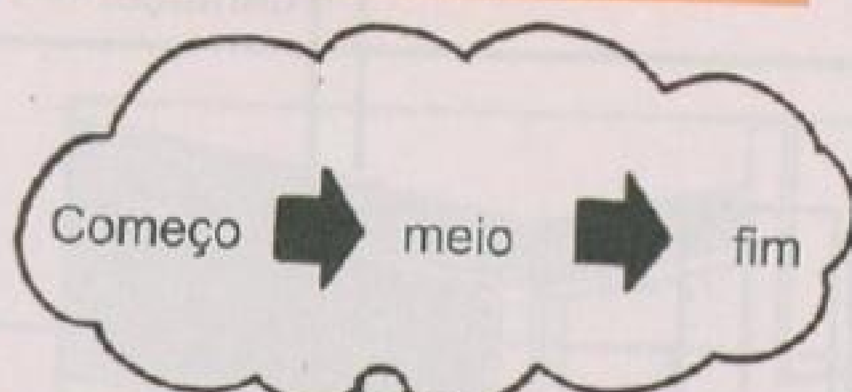




- Eles são uma espécie de esqueleto de como as páginas ficarão.
- Neste estágio os esboços são despretenciosos e pouco detalhados.
- Isto permite que, ao começar a desenhar as páginas de sua história, você já saiba mais ou menos como elas devem ficar.
- Com esboços bem soltos, deixe a
- imaginação voar.

Licenciado para

Metodologia



Agora você irá criar o "plot" da história, levando em conta os momentos mais importantes dela.





Faça o "plot" em uma folha à parte, como visto aqui. Divida a ação pelo número de páginas da história.

Página	Plot (trama)
1	Título da história e ilustração do Nosferatu saltando sobre os heróis.
2	Nossos heróis conversam dentro de seu carro.
3	Policiais cercam a cena de um suposto crime.

De um "plot" escrito, será desenvolvido o roteiro rafeado, ou "rough" em inglês (tosco). Por isso, um desenho bem simples, como visto aqui.



Fazendo rafes da história, você poderá planejar muito melhor os ângulos das cenas, seu andamento etc.

DICAS:

Rascunhe as cenas de ação e, depois, desenvolva o texto.

Para cenas de diálogo, inverta, desenvolvendo o texto de antemão.

Verifique se a história faz sentido. Você pode até apresentá-la aos amigos antes de desenhá-la e fazer um teste.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Roteiros Escritos

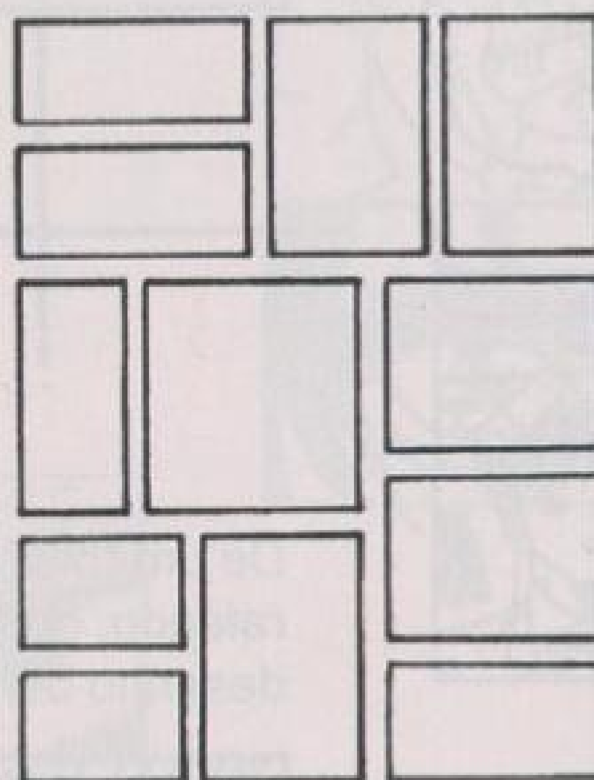
ROTEIROS

Vários autores preferem escrever a história em forma de roteiro antes (ou ao invés) de criar um rascunho.

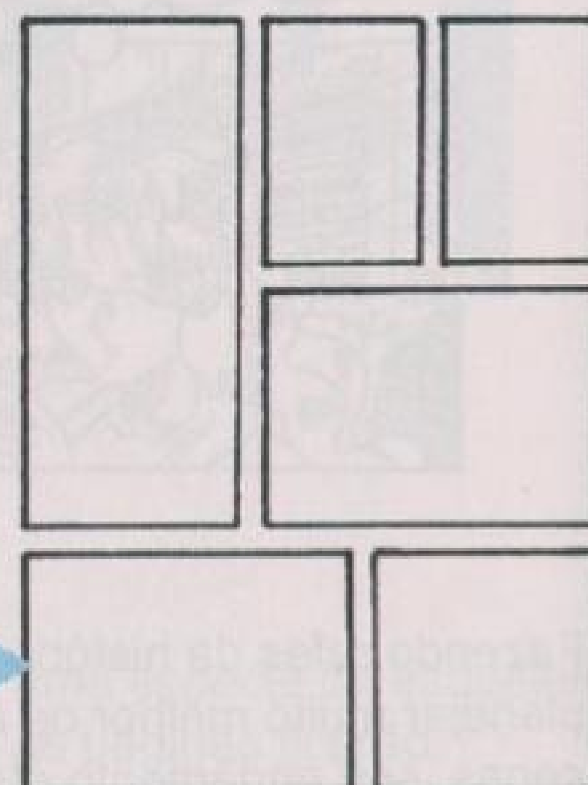
Ao lado, um exemplo de roteiro na forma detalhada.

CENA	TEXTO
Quadro 1: Plano americano	Rendam-se, vocês! Não há escapatória!
Quadro 2: Close	Diálogo: Hunf! Isto é o que você pensa, dentuço!

Neste caso, por não se estar trabalhando fisicamente com a página, deve-se tomar um cuidado maior para não haver exagero no tamanho do texto e número de quadros.



Muitos quadros



Correto



Em geral, uma página de mangá tem seis quadros e o texto ocupa 1/3 de cada um.



Ao desenhar, lembre-se de deixar espaço para o balão.

Ritmo e Planejamento



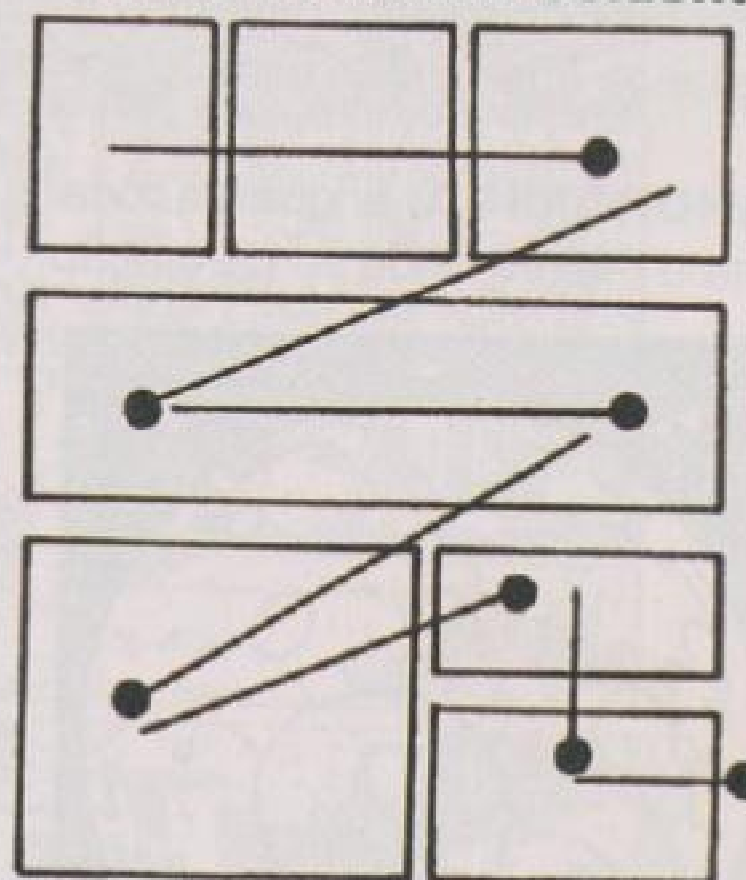
RITMO

Para contar uma história, é preciso que o leitor entenda o que desejamos passar.

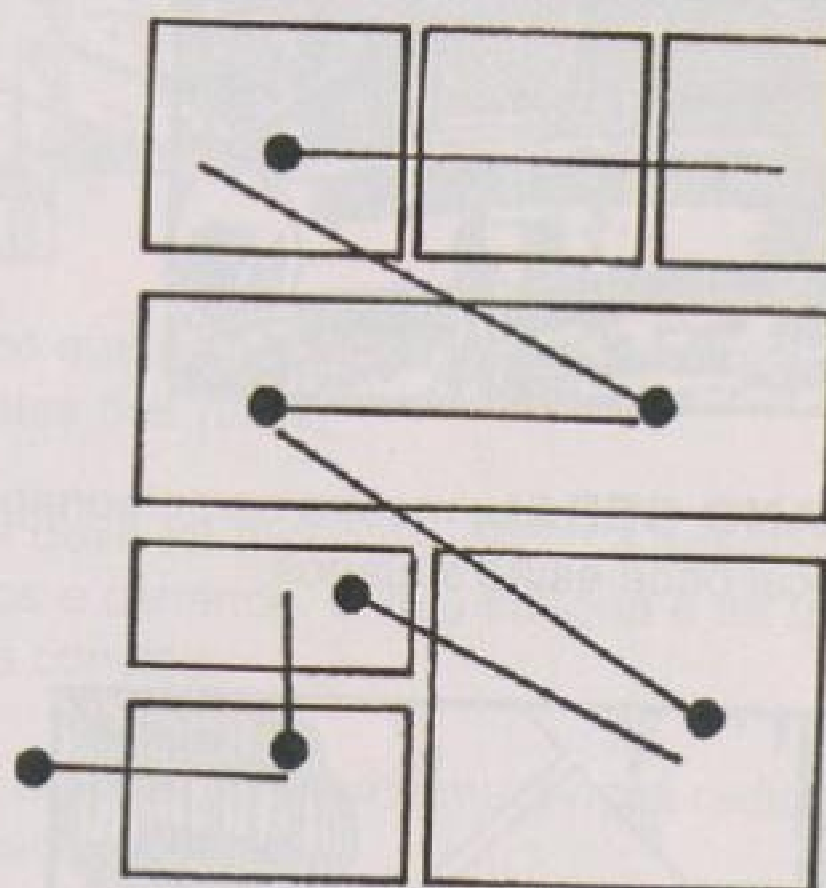
A narrativa visual influencia o ritmo de leitura e dita o impacto que cada quadro deve ter.

O modo de enquadrar uma cena decide seu efeito sobre o leitor.

Fluxo de leitura ocidental



Fluxo de leitura oriental





Enquadramento 1

Enquadramento 2

Enquadramento 3

No enquadramento 1, a atenção é dada aos olhos.

No enquadramento 2, o tronco prevalece.

Já no enquadramento 3, a sensualidade da figura é completa.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Planos



PLANOS

Já na fase do roteiro, devemos decidir os planos que iremos usar.

PANORÂMICA: enquadra toda a cena e mostra onde se dá a ação.



CLOSE: é o enquadramento aproximado do personagem, ressaltando uma ação ou emoção.



PLANO MÉDIO: é o enquadramento do personagem da cintura para cima.



PLANO GERAL: mostra os personagens e o local onde estão situados.



DETALHE: é o enquadramento de um detalhe da cena para dar maior dramaticidade.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Transpondo um Roteiro



ROTEIRO

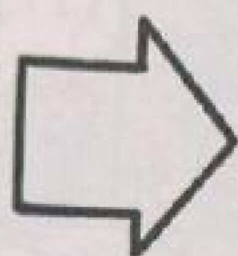
Depois de rafear a história (roteiro), é necessário que este seja desenhado na página propriamente dita.

Se o formato da página onde foi desenvolvido o roteiro for diferente do formato da página de arte, cabe ao artista fazer a adaptação.



Veja





Formato magazine para formato americano.









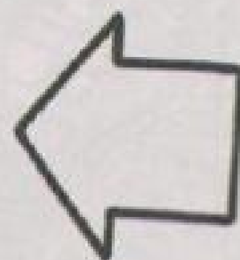
É lógico que as páginas definitivas serão diferentes dos rafes.

Não se deve ter medo de mudar e adaptar diálogos e cenários. O que importa é ter uma história concisa.

Muitos artistas fazem até mudanças radicais nesta fase.

Observe o exemplo abaixo:





Diagramação

DIAGRAMAÇÃO

Quando o roteiro é rafeado, às vezes a mesma diagramação acaba sendo usada várias vezes.

- Cabe ao desenhista evitar essa repetição.
- Páginas repetitivas acabam ficando monótonas e, certamente, aborrecerão seus leitores.
- Para corrigir este problema, aumenta-se o quadro que mereça maior impacto, adaptando-o `a página, de forma que ela propicie melhores visualização e leitura.



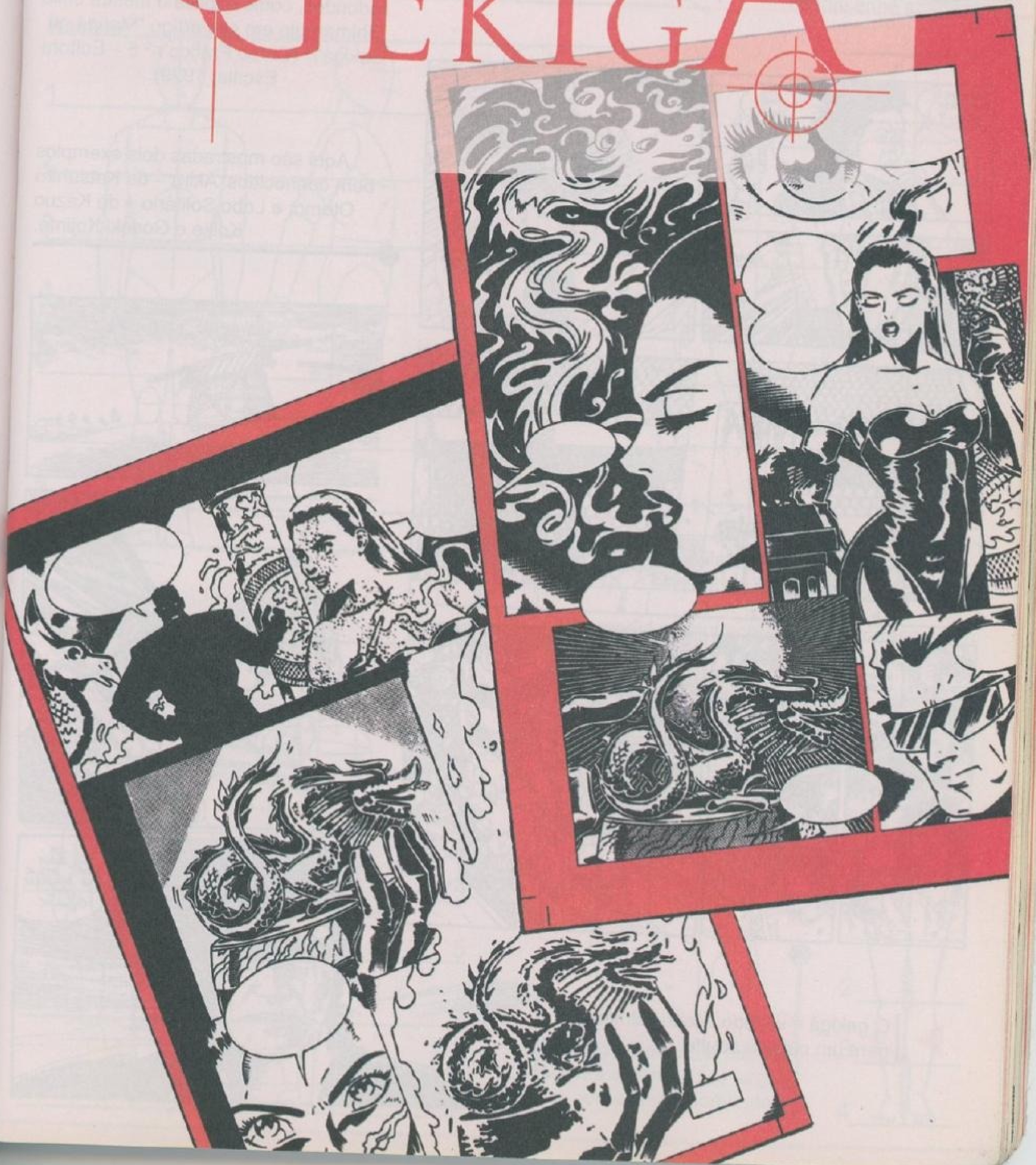


Diagramação igual fica monótono





GEKIGÁ

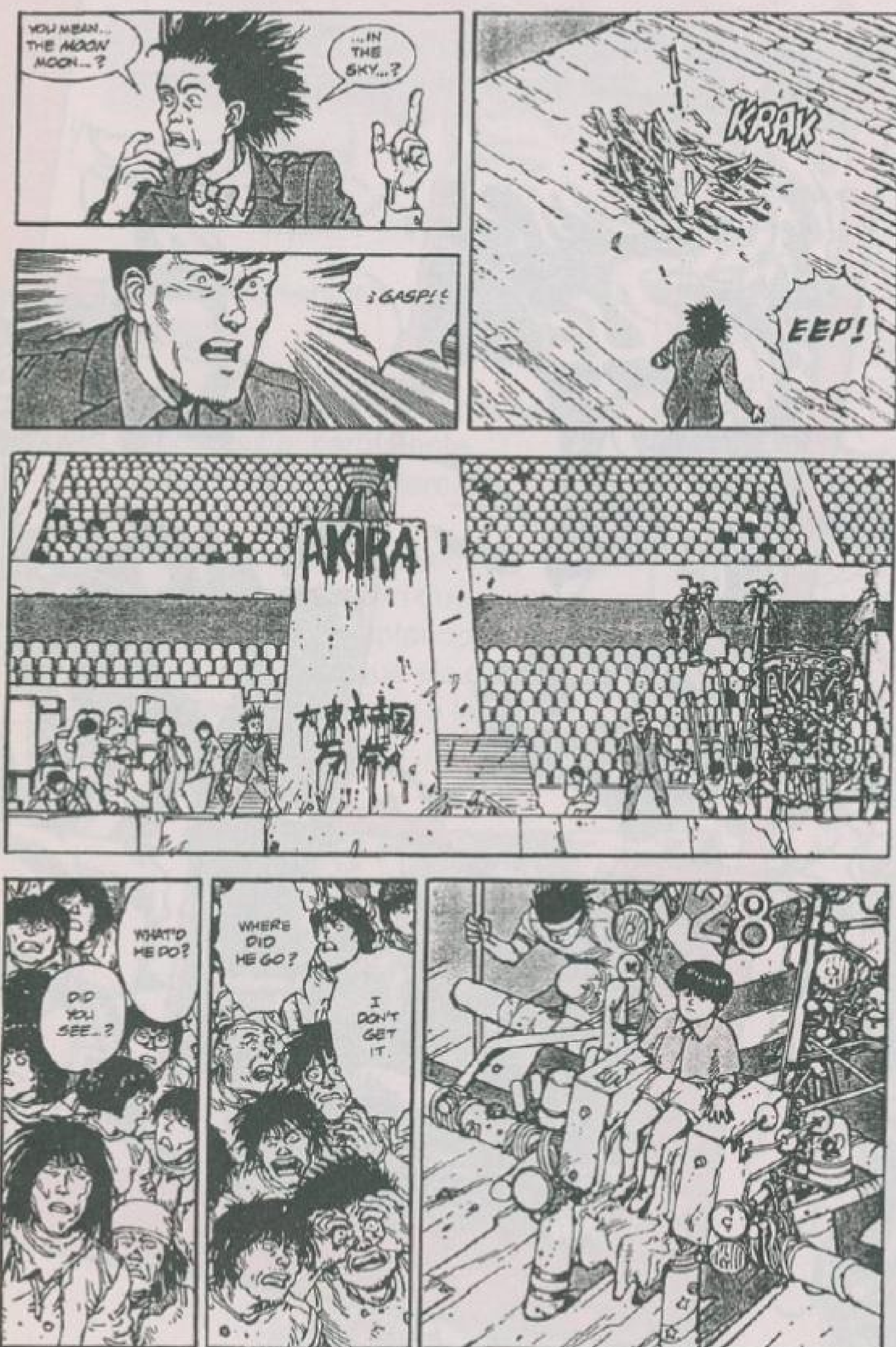


Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

O que é? Gekigá



Gekigá é o gênero de mangá dramático, com desenhos realistas pouco estilizados, sem traços de humor ou rostos com olhos grandes e redondos, como explica o mestre Júlio Shimamoto em seu artigo "Mangá ou Gekigá?" (Curso Prático nº 5 – Editora Escala, 1999).



Aqui são mostradas dois exemplos bem conhecidos: Akira – de Katsuhiro Otomo; e Lobo Solitário – de Kazuo Koike e Goseki Kojima.









O gekigá é voltado essencialmente para um público adulto.

Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

gá
listas
s de
ndes e
re Júlio
ngá ou
Editora

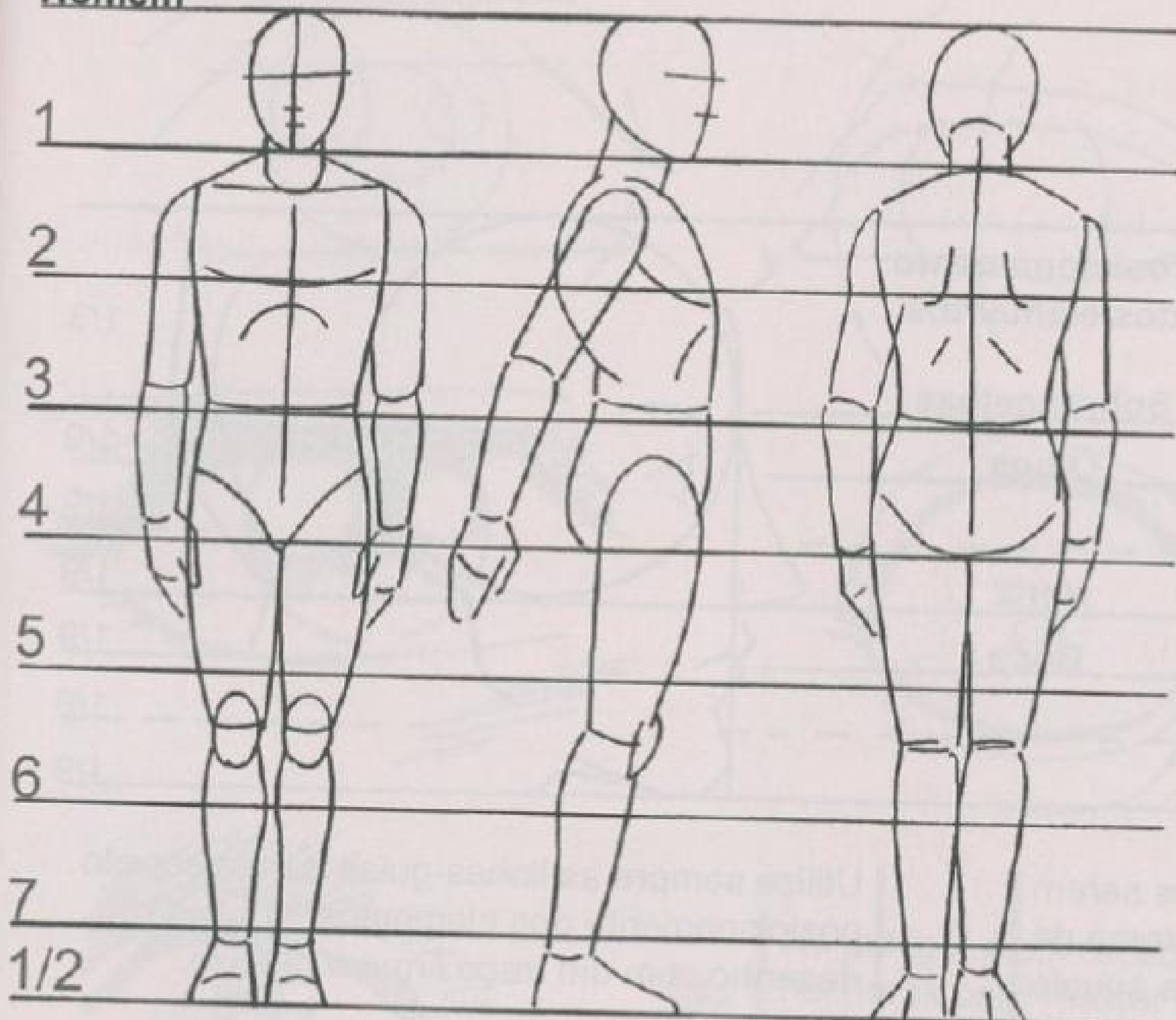
emplos
tsuhiro
Kazuo
Kojima.

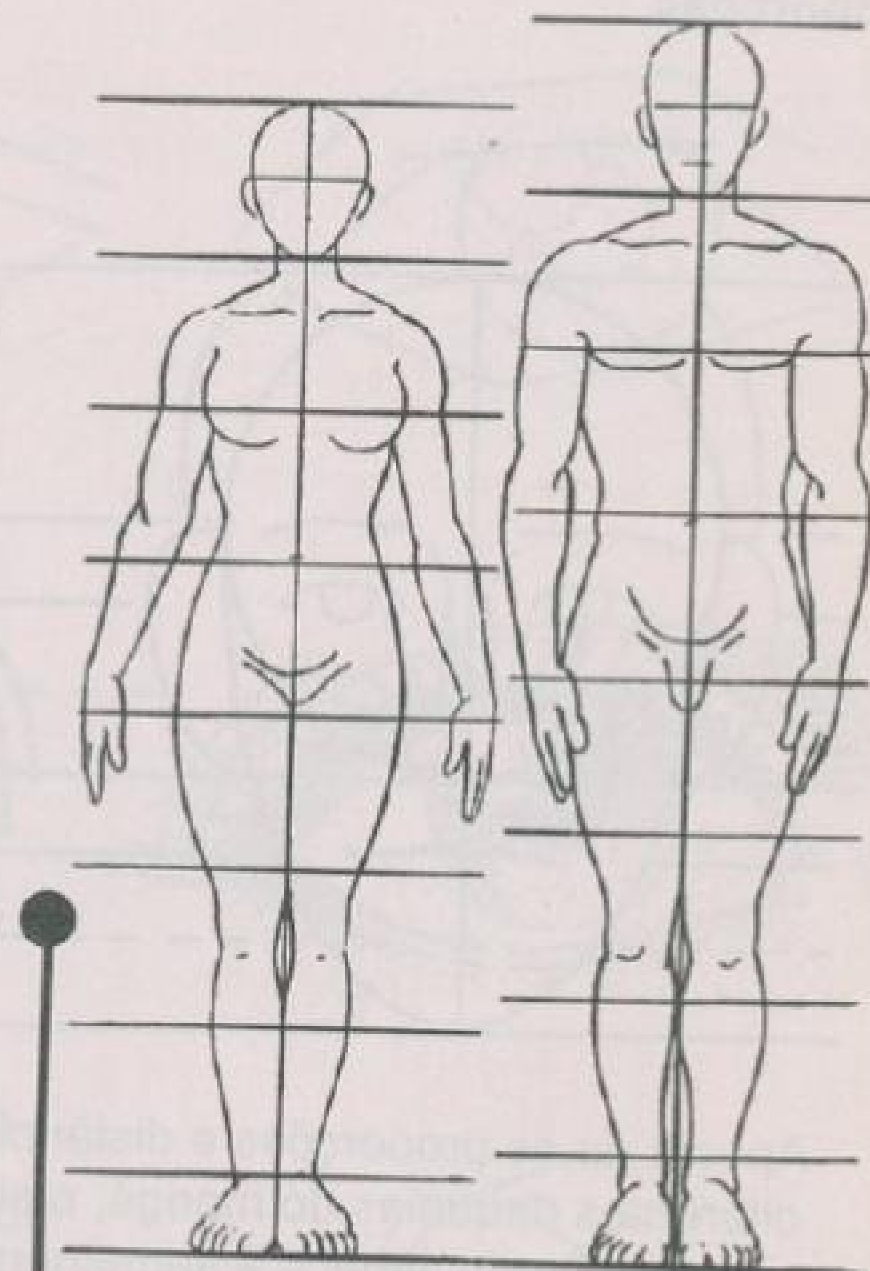
Proporções Acadêmicas



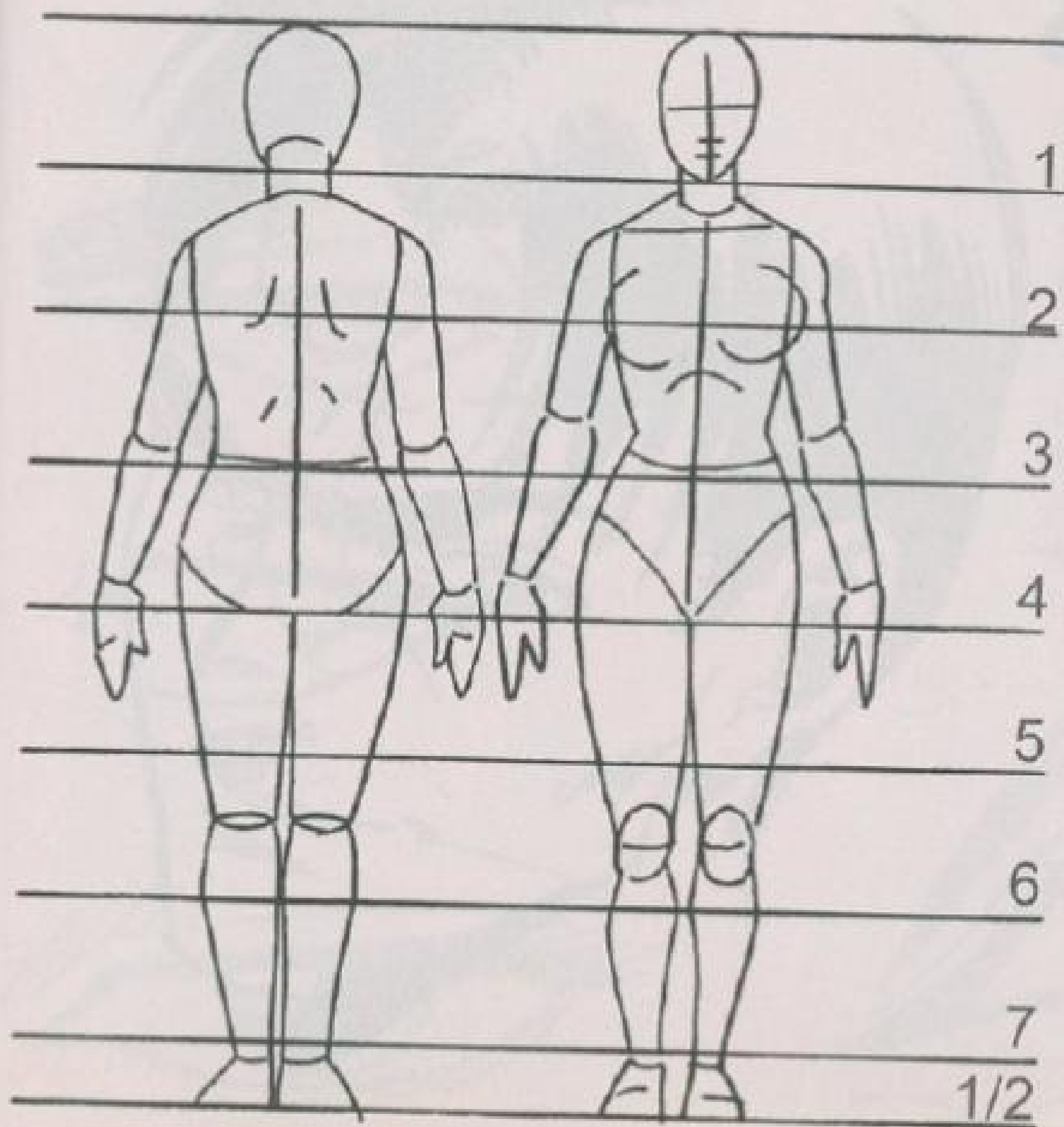
PROPORÇÕES

As proporções das figuras desenhadas no gekigá são as mesmas utilizadas no desenho acadêmico.





Escala comparativa entre um homem e uma mulher



As medidas aqui apresentadas correspondem àquelas próprias a uma pessoa adulta.

É preciso observar no entanto que, apesar de ser um padrão muito utilizado, nem todas as pessoas correspondem a estas medidas no mundo real.



Uma figura de porte atlético possuirá ombros mais largos e pernas mais compridas.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

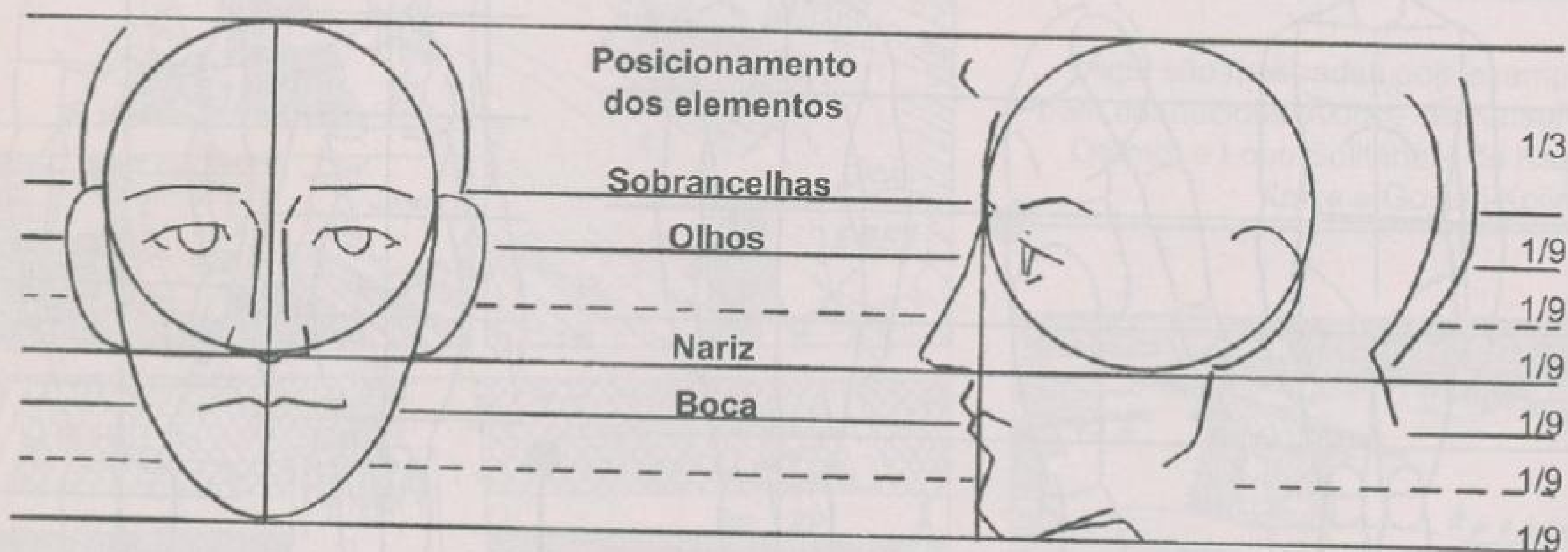
O desenho da Cabeça



DESENHO

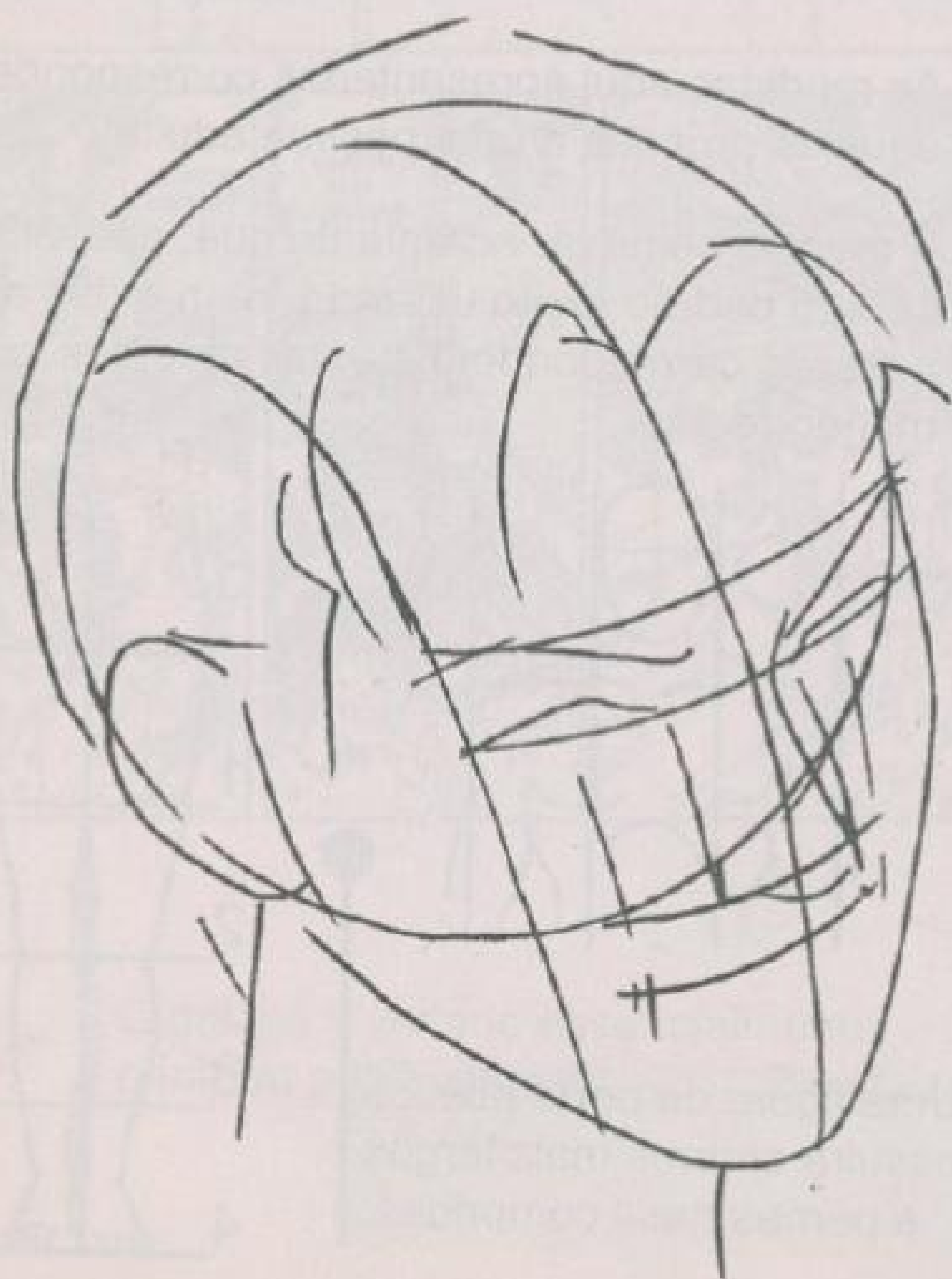
As proporções para o desenho da cabeça dos personagens no gekigá também são semelhantes àquelas utilizadas no desenho acadêmico.

Proporções



Apesar de as proporções e distâncias serem diferentes daquelas do mangá, o sistema de construção da cabeça é semelhante àquele já ensinado em outros capítulos deste curso.

Utilize sempre as linhas-guias para o correto posicionamento dos elementos e defina o desenho com um traço firme e preciso.





ho da
gekigá
uelas
mico.

/3

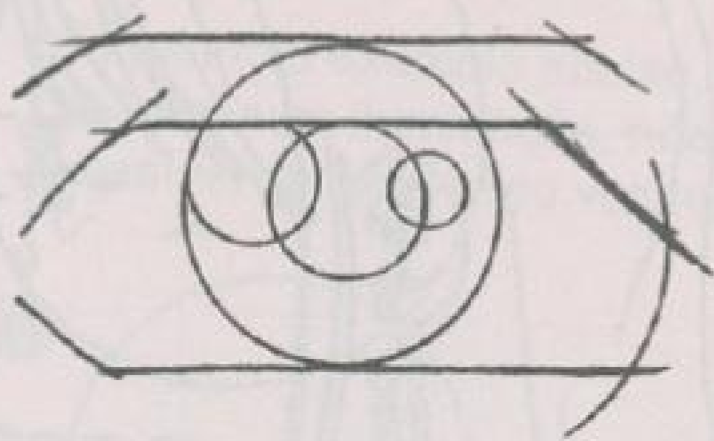
/9
/9
/9
/9
9
9

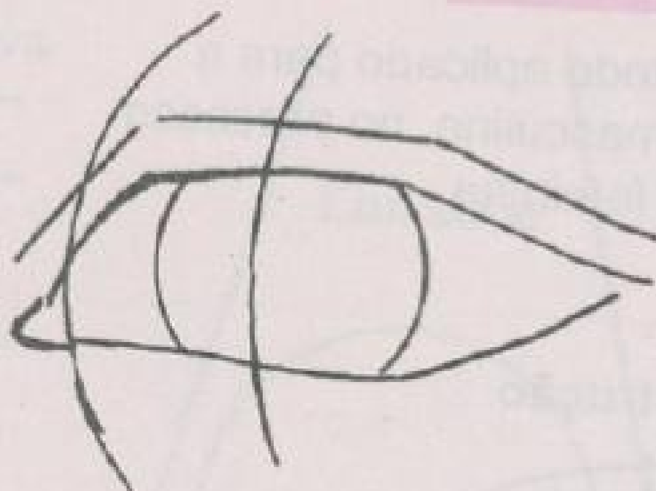
Olhos

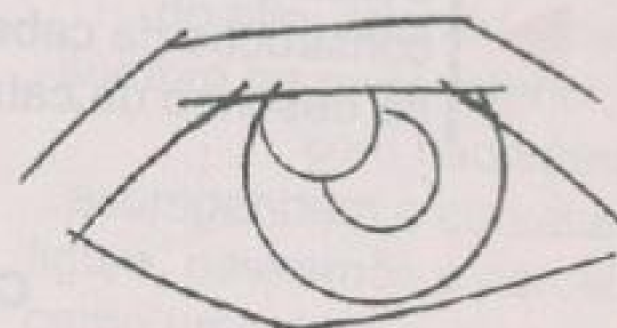
OLHOS

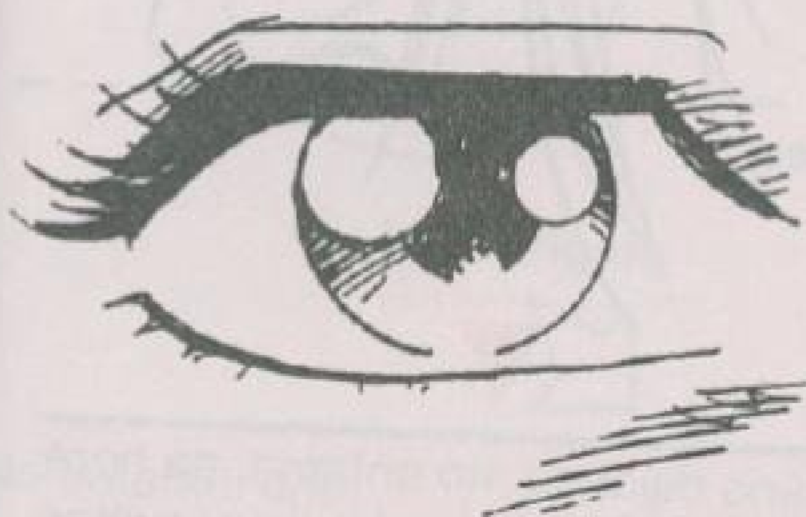


Os olhos de ambos os sexos podem ser desenhados de modo semelhante, porém, ao dar-lhes um formato amendoado e alongando seus cílios, imprimirá mais graça ao olho feminino.

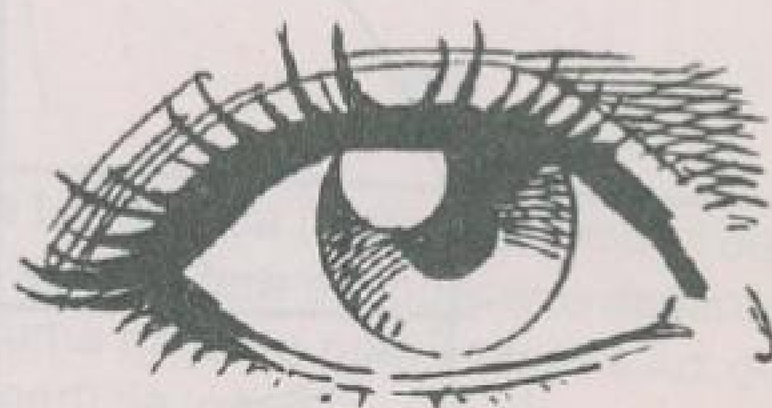






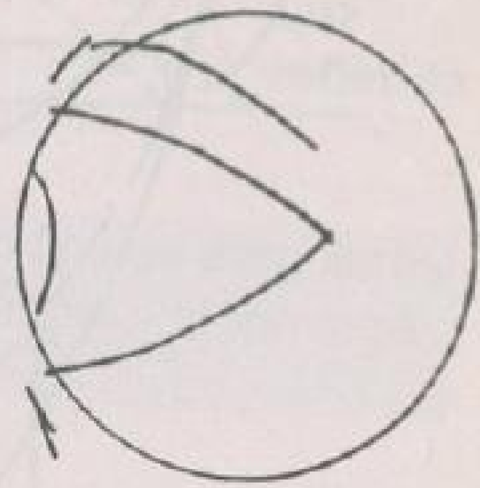








No gekigá, a utilização de hachuras para realçar os volumes da pálpebra e do olho tem um papel preponderante.





Independentemente do ângulo em que o olho é desenhado, é importante levar em consideração que o globo ocular é uma esfera e deve ser retratado como tal.











Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

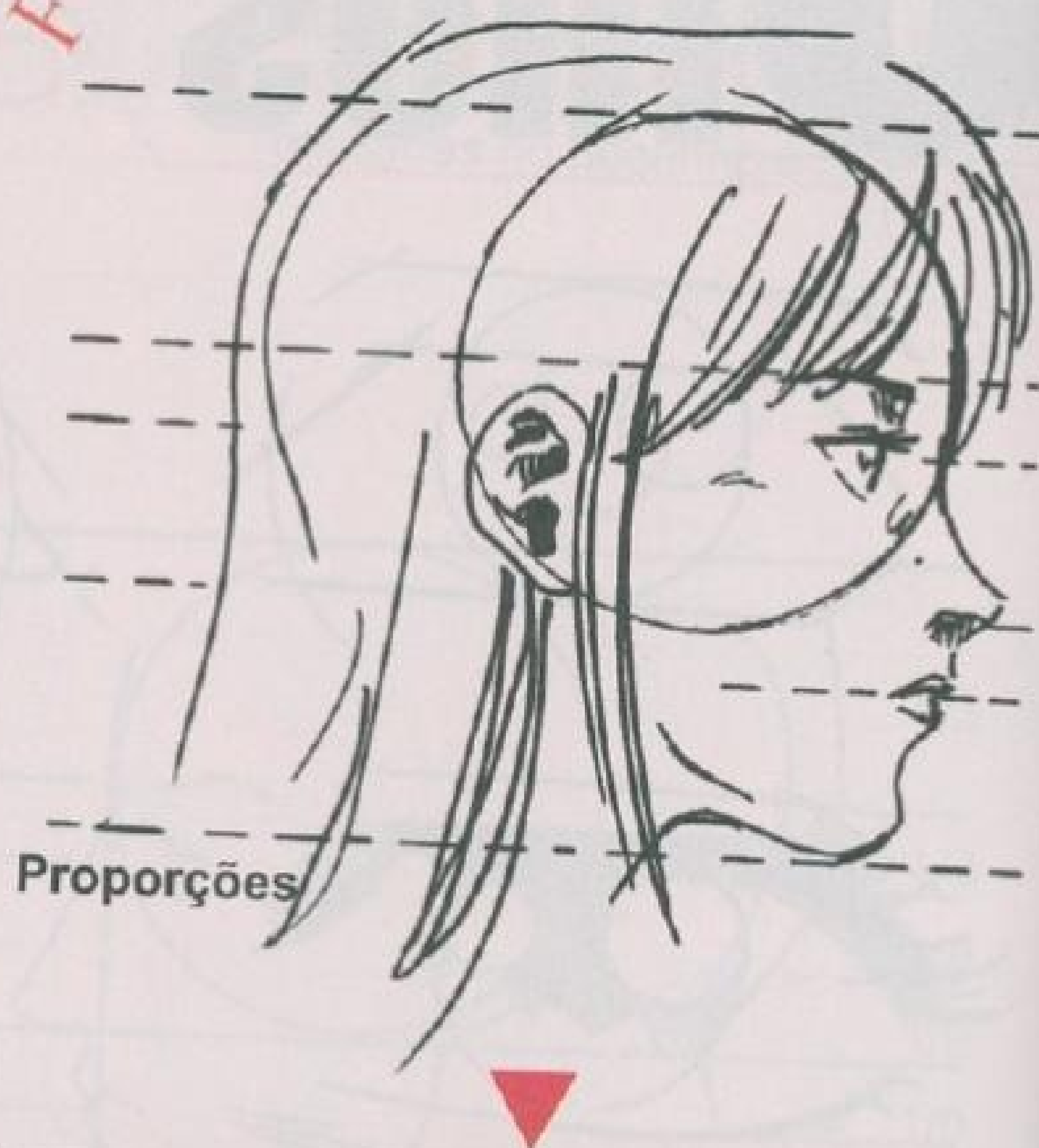
A face Feminina



Utiliza-se o mesmo método aplicado para a construção da cabeça masculina, no processo de desenho da cabeça feminina.

Construção





Proporções

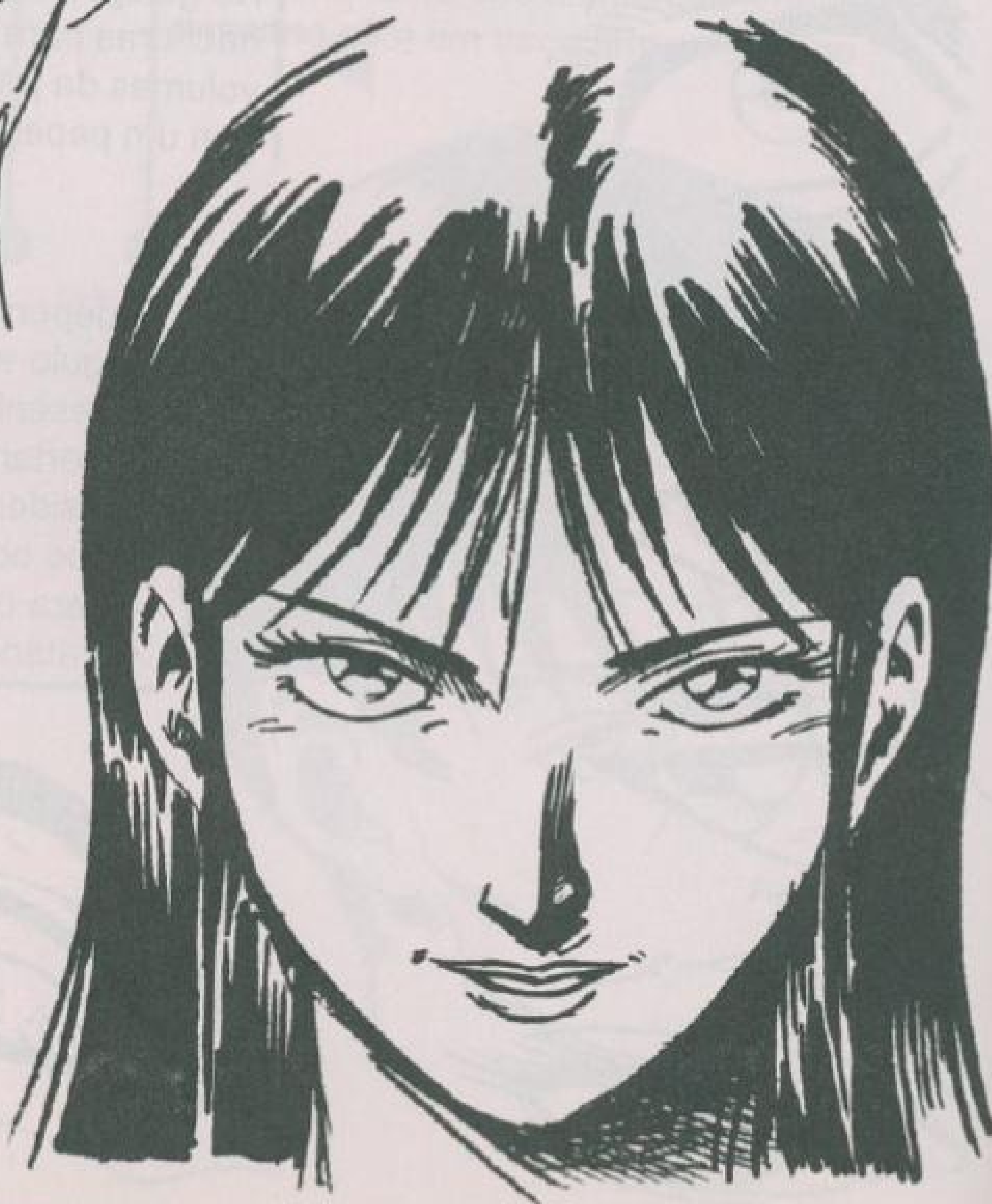
É necessário cuidado, no entanto, na hora de definir os traços, pois a face da mulher demanda delicadeza e suavidade.

O tamanho do queixo deve ser reduzido e a forma, afilada.



Certo

Errado



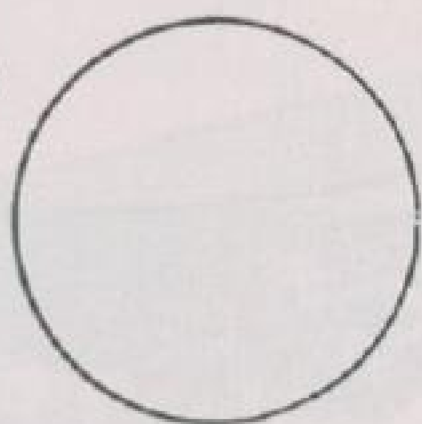
No enta
variaçã
luz aca
mudanç
sombra

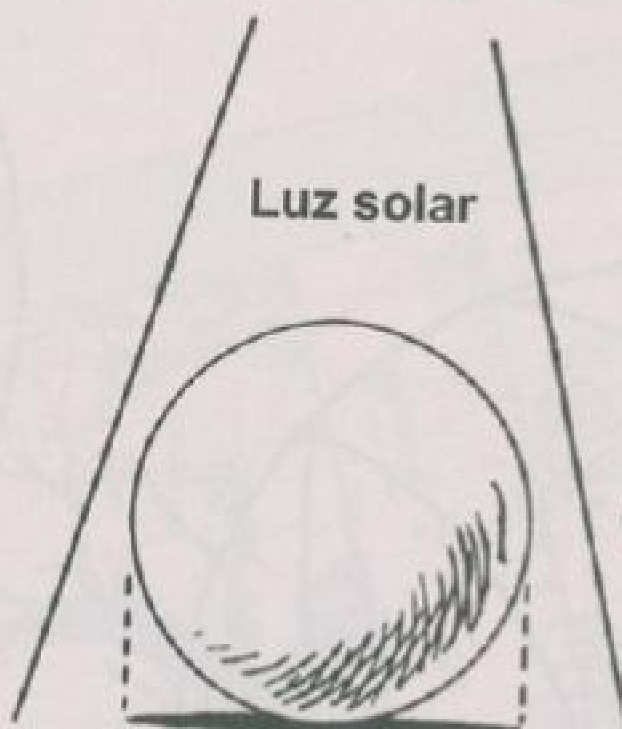
Luz e Sombra



Para que o naturalismo que o gênero gekigá exige seja corretamente retratado, é necessário maior estudo de luz e sombras.

Tomando o exemplo abaixo, observa-se que, sem iluminação, não é possível perceber seu volume.





Já com uma iluminação vinda do alto, criando uma leve sombra na parte inferior, feita com hachuras que acompanham a curvatura da figura, passamos a percebê-la como uma esfera, ou seja, um objeto tridimensional.

Luz dirigida





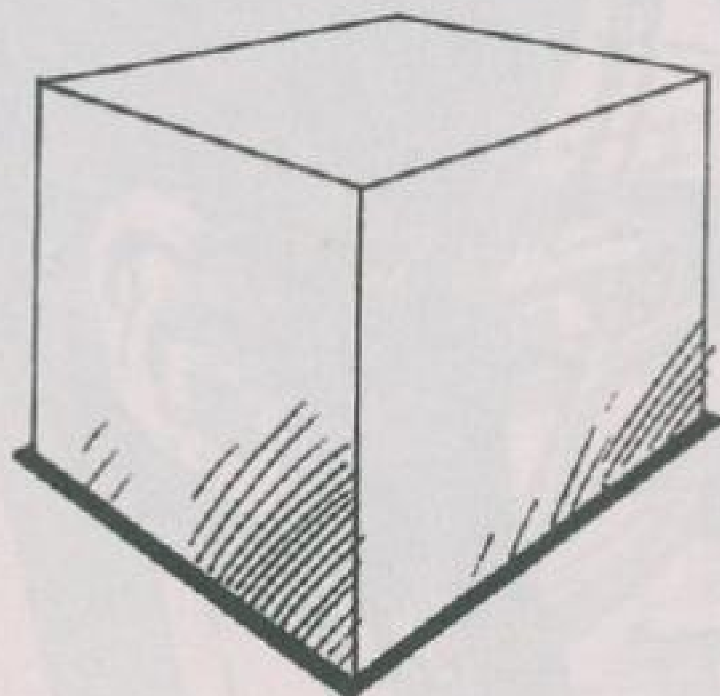
No entanto, uma variação na fonte de luz acarretará uma mudança nas sombras retratadas.

Uma fonte de luz dirigida (lanterna), produz uma sombra sólida. Para enriquecer o desenho, acrescenta-se uma hachura para indicar a luz que se reflete na superfície, onde a esfera se encontra.



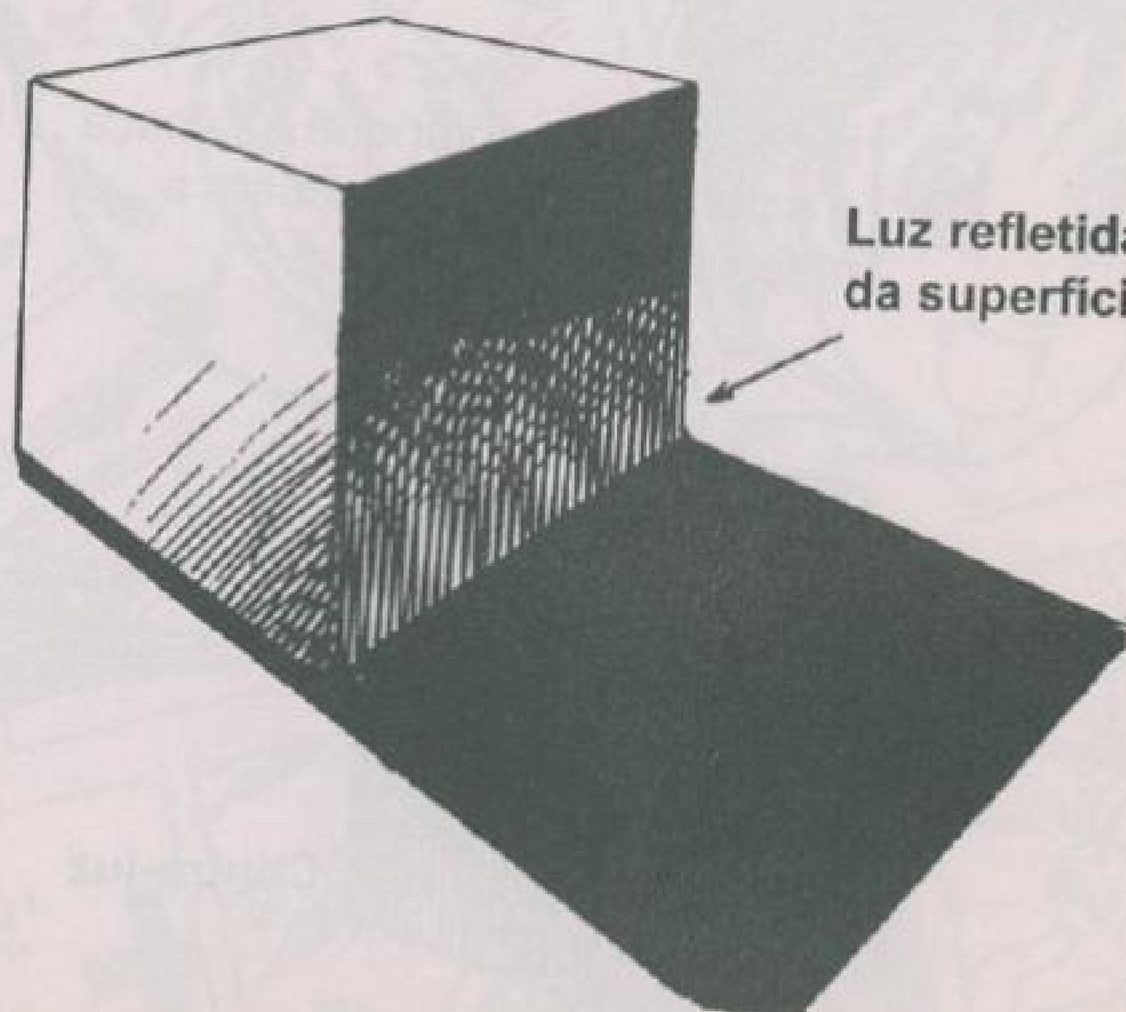
Ao lidarmos com figuras irregulares ou sólidos facetados, a teoria será a mesma.





Luz dirigida

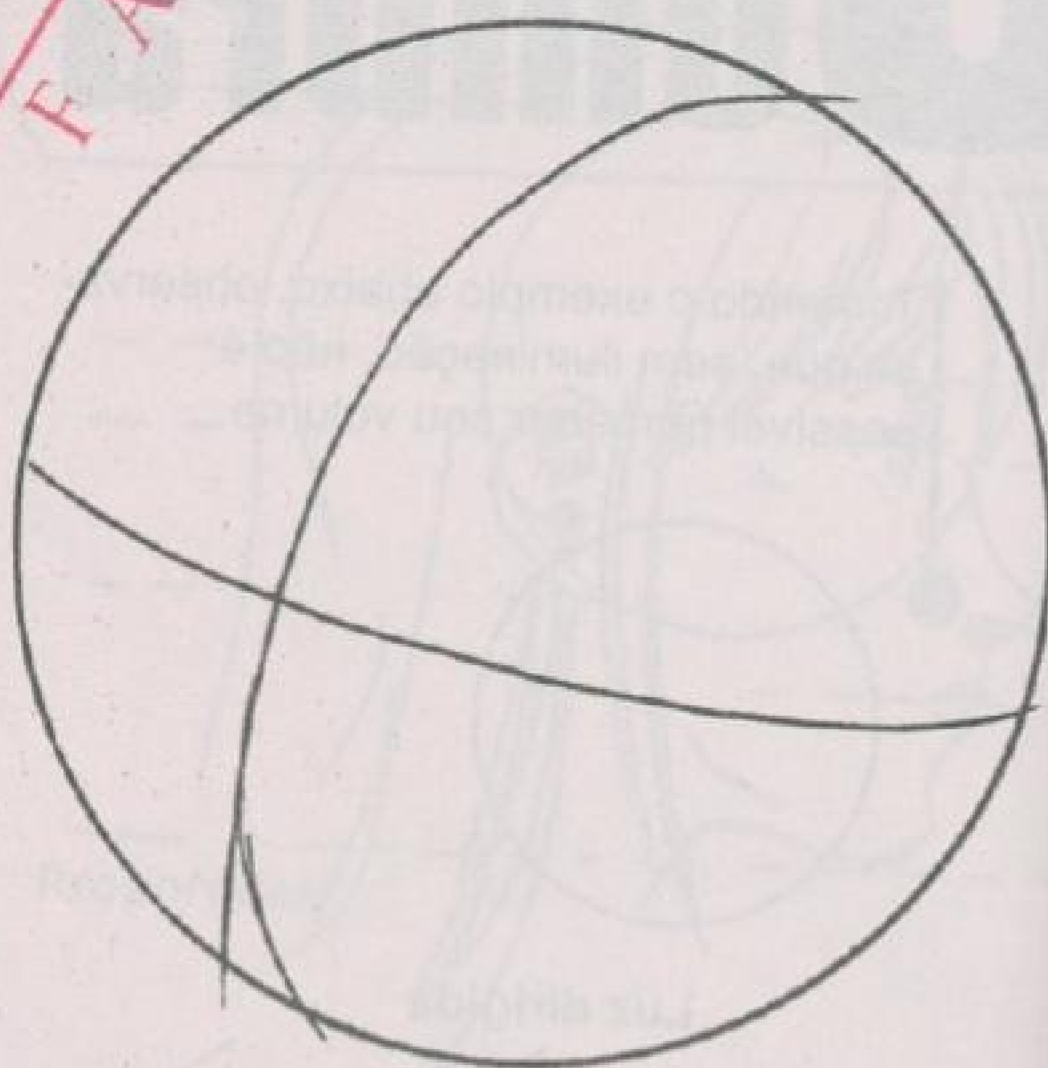




Faces Iluminadas



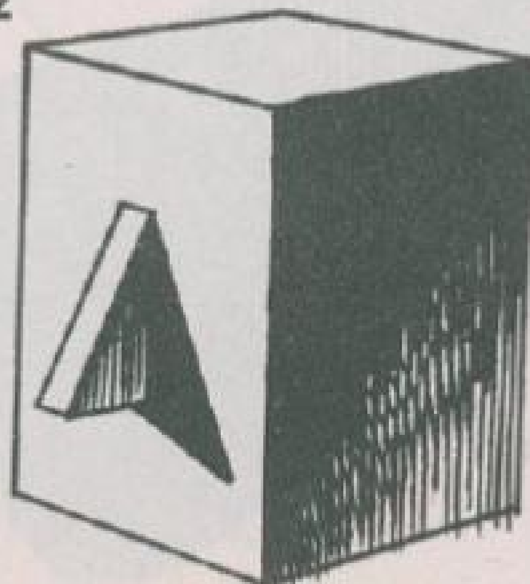




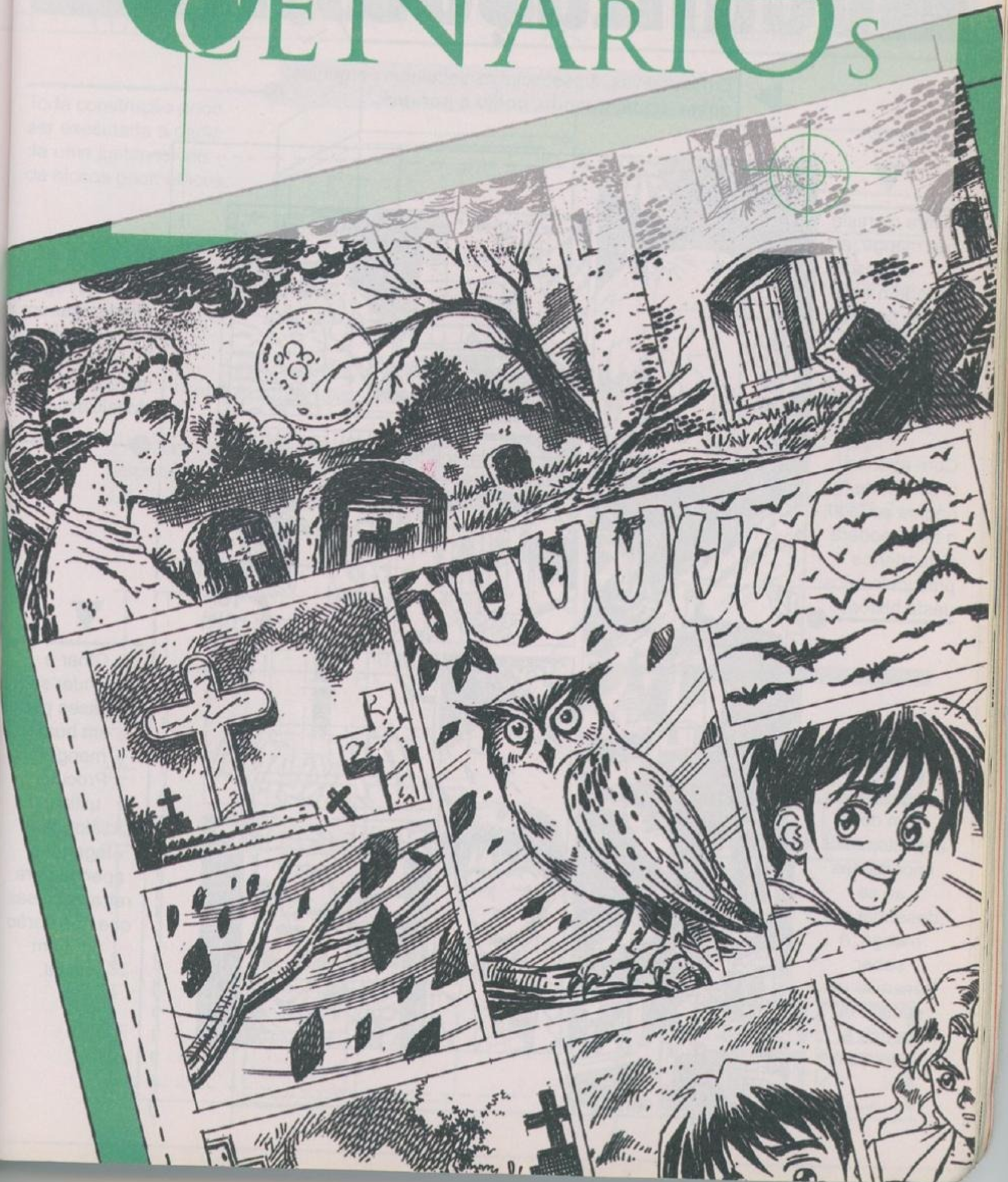
O mesmo princípio utilizado no sombreamento de sólidos geométricos funciona para o desenho de figuras.



É possível observar que a cabeça e o paralelepípedo possuem a mesma estrutura.



CENÁRIOS



Licenciado para -

Localização



Em narrativas, é essencial as seguintes perguntas: **quem, onde, quando, como e por quê.**

Para o artista de mangá, as respostas podem estar no cenário.

Com apenas uma olhada na página ao lado, o leitor poderá entender os principais fatos desta história.

Um dos aspectos mais importantes ao se desenhar um mangá, é saber transmitir um sentido de tempo e espaço.















Como regra, tente usar um quadro em cada página para mostrar a localização da ação.

Olhar e entender são as bases para um bom mangá. Procure utilizar diálogos e legendas apenas para retratar coisas que nos darão um bom visual.

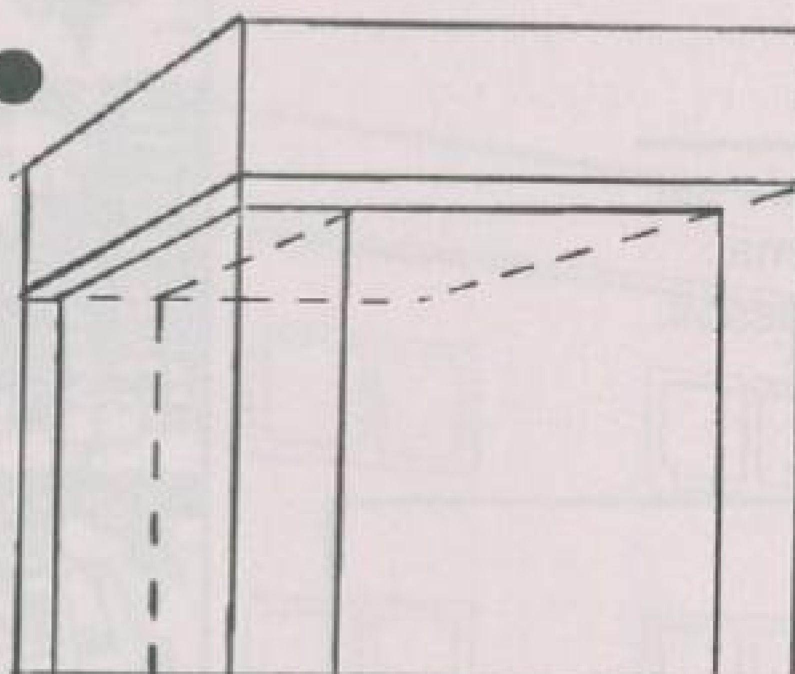
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por

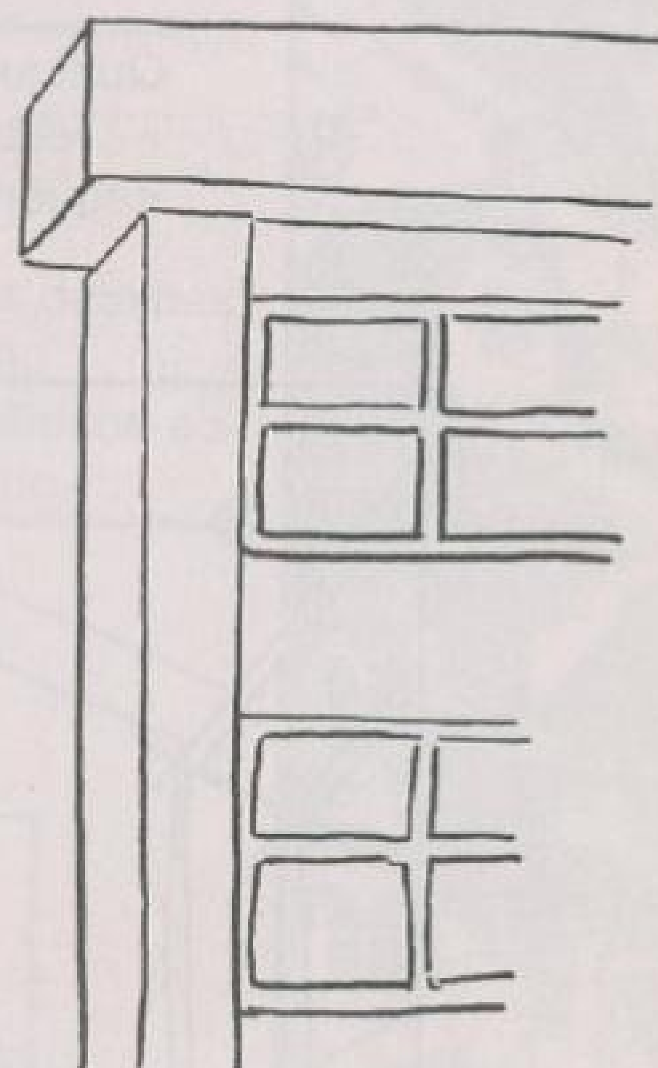
Desenhando Edifícios



Para a criação de um edifício são necessários apenas lápis, esquadro, régua e a imaginação.

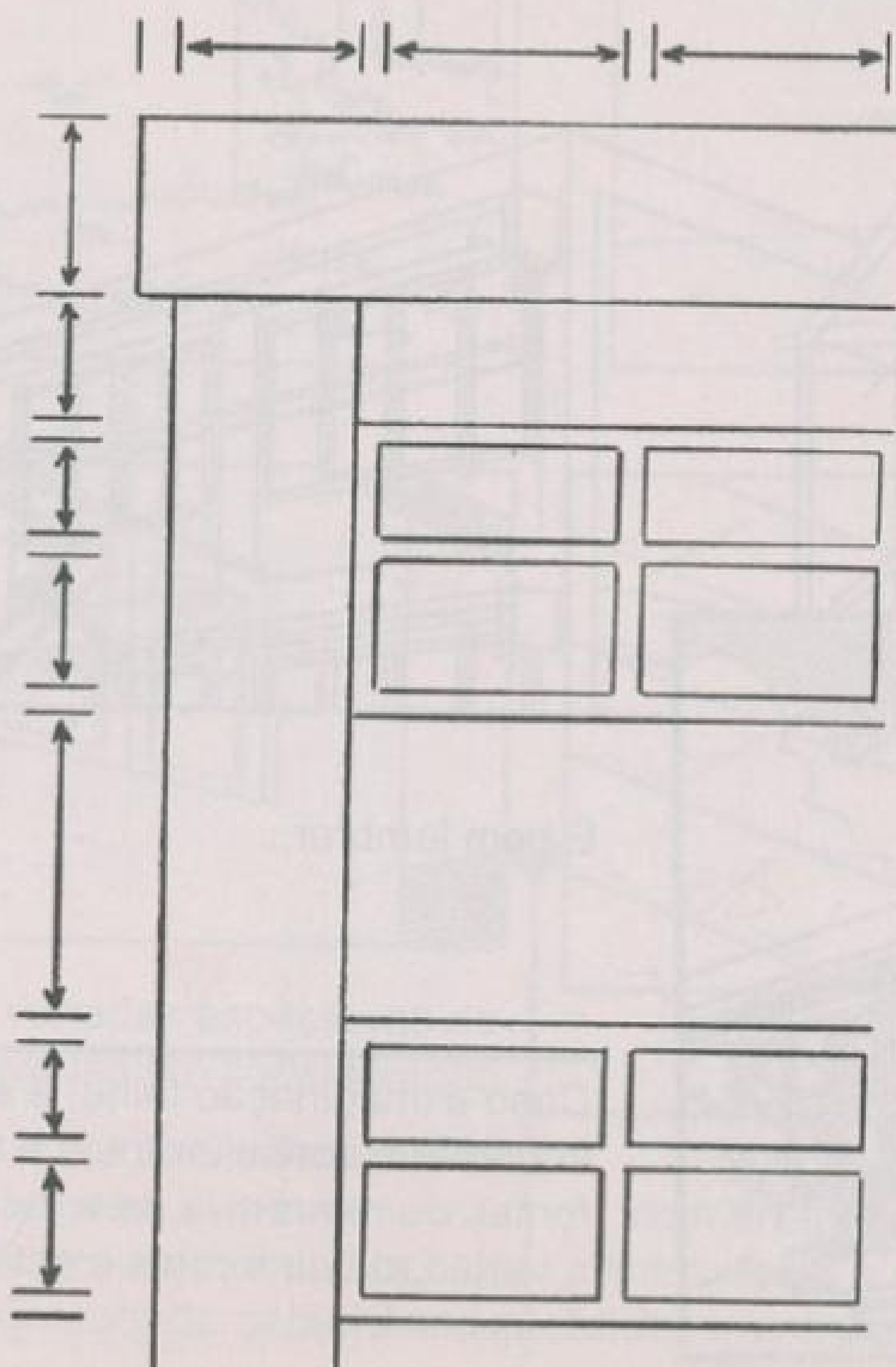
Toda construção pode ser executada a partir de uma justaposição de blocos geométricos.

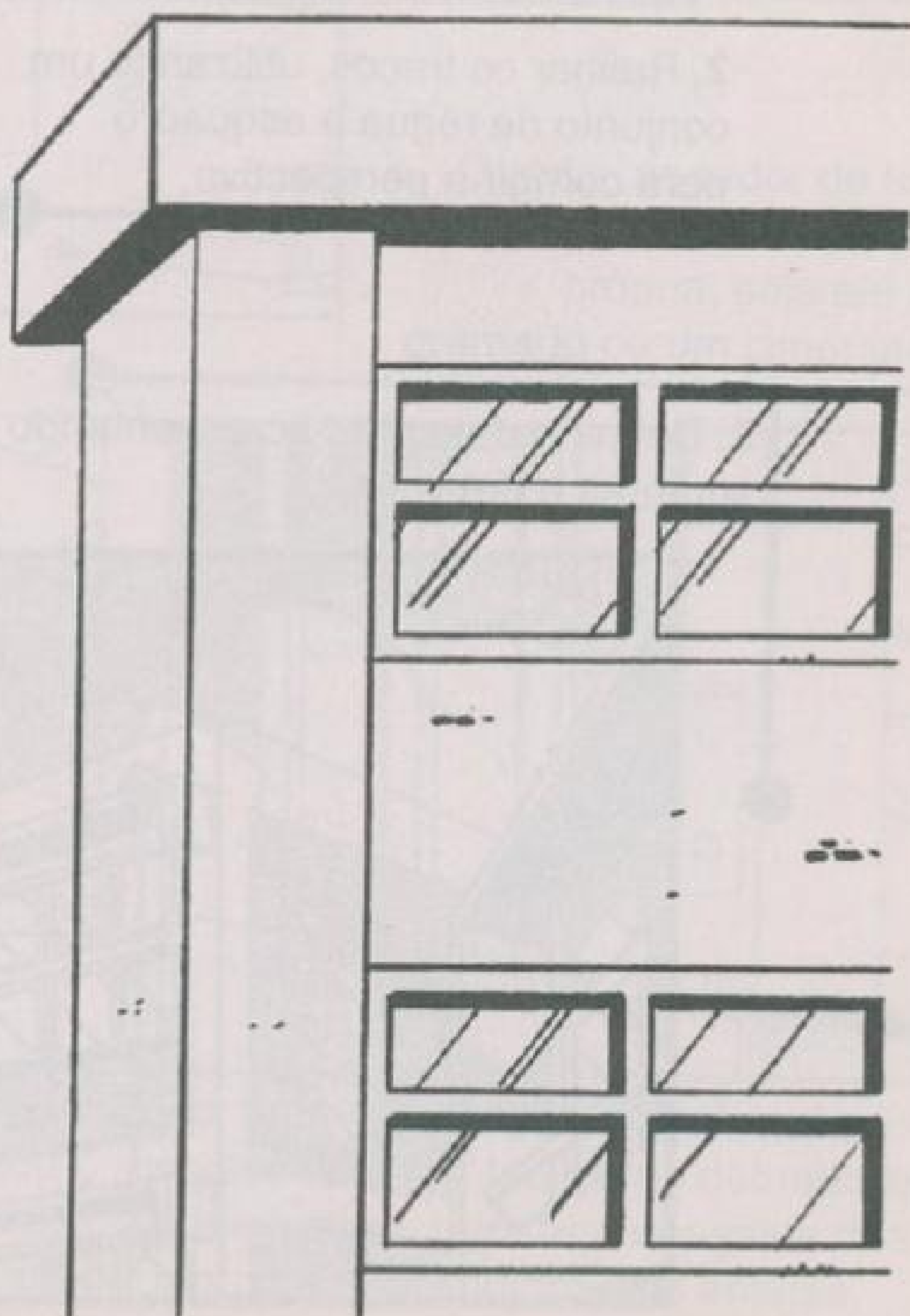




Após rascunhar o edifício à "mão livre", trace as linhas utilizando régua e esquadro.

A altura do prédio deve ser desenhada com linhas perpendiculares à linha do chão. Se as linhas forem irregulares, o prédio parecerá estar caindo.





Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792624 - Protegido por Eduzz.com

Construção de cenários



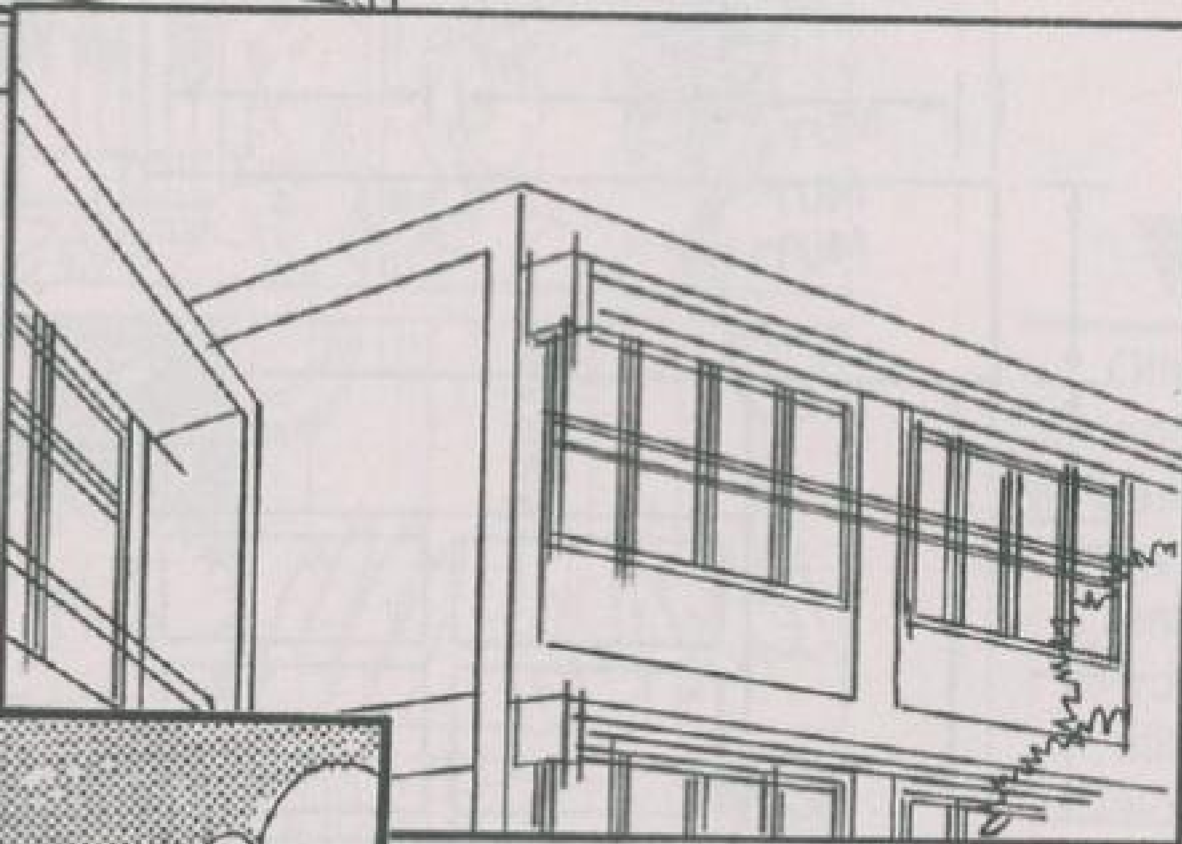
Qualquer cenário pode ser feito a partir de uma seqüência de três passos.



1. Fazer um "rafe" a partir de figuras geométricas simples.



2. Refinar os traços, utilizando um conjunto de régua e esquadro para corrigir a perspectiva.



3. Definir o desenho, acrescentando sombras e detalhes.



É bom lembrar...

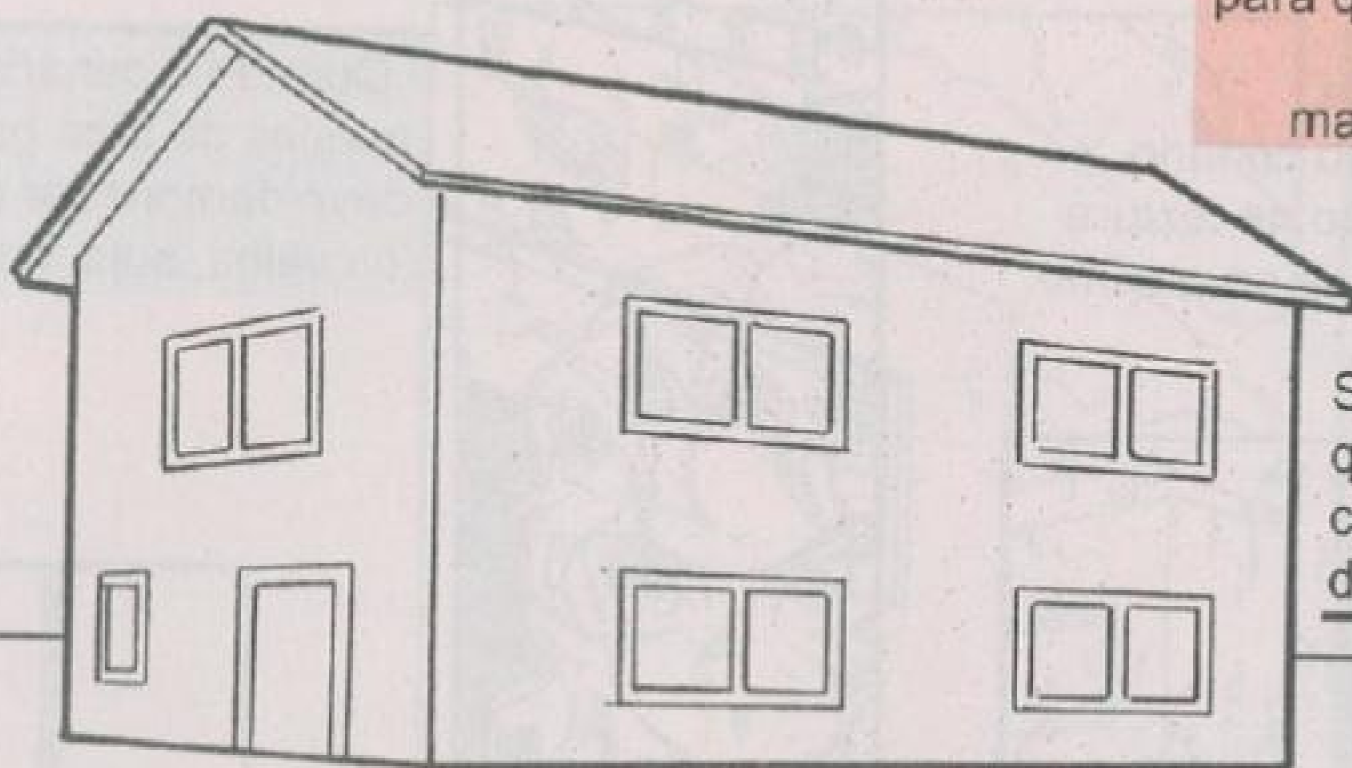
Caso a imaginação falhe, é sempre importante consultar fotos e outras fontes de referência para incrementar a variedade de formas e estilos dos seus cenários.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Detalhando o Cenário



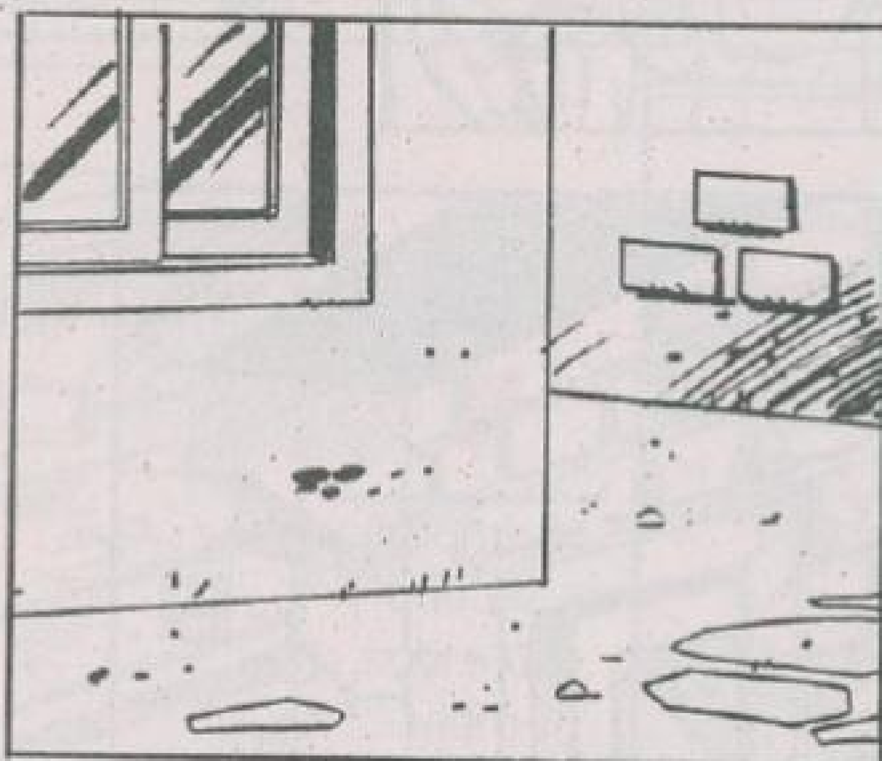
Ao se desenhar um cenário, é necessário um grande cuidado para que ele não fique parecendo uma maquete sem vida.



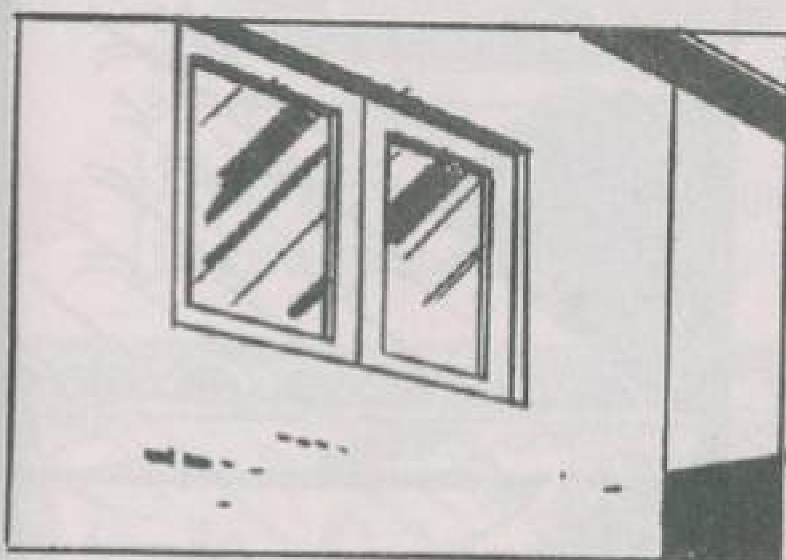


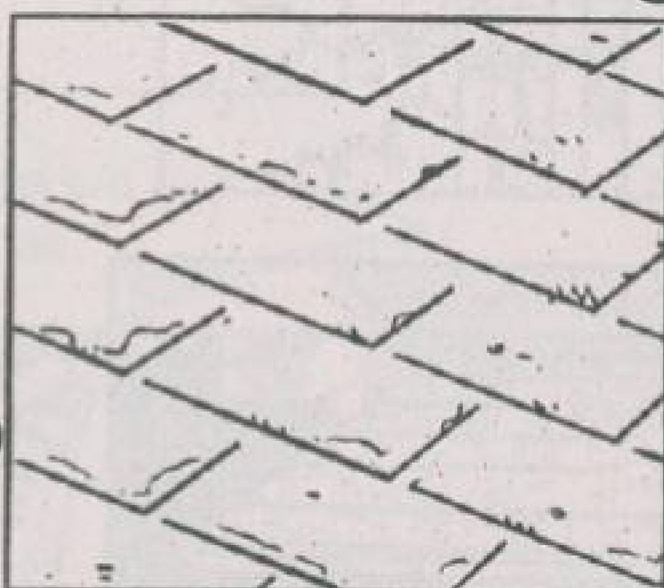
São os detalhes que dão credibilidade ao desenho.

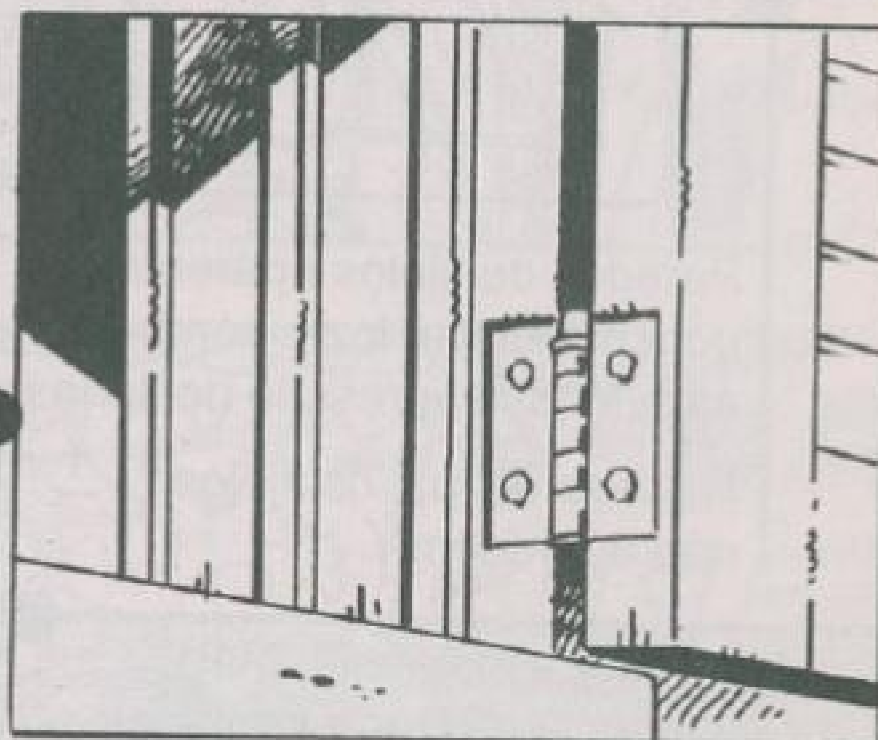




O chão, ao redor de uma construção, tem a sua vida própria, seja ele um gramado ou um cimentado.







Todas as variadas espessuras devem ser levadas em consideração.

Nos casos em que o desenho for muito pequeno, as espessuras podem ser retratadas pelo engrossar de certas linhas.

Criar uma sensação tridimensional, utilizando tijolos, tacos e calçamento, adiciona realismo ao desenho.

Por fim, é preciso prestar atenção às coisas simples, tais como dobradiças, e lembrar de retratar o desgaste dos materiais em construções antigas.

Licenciado para [redacted] - Protegido por Eduzz.com

Texturas e estruturas



TEXTURAS



Independente da complexidade do cenário, a correta aplicação de textura dará credibilidade ao mesmo.







Quando o cenário consiste apenas de uma parede, esta deve demonstrar que é nova ou velha, suja, ou limpa etc.



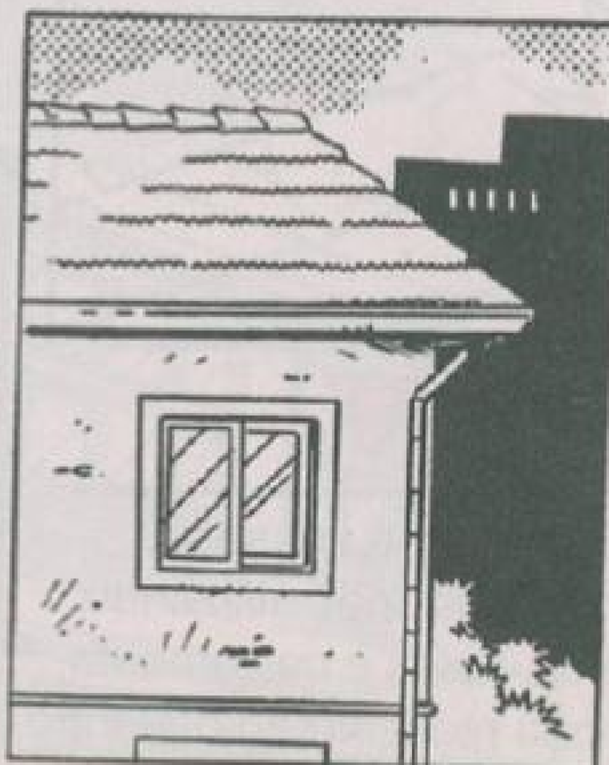


Paredes de tijolos aparentes, podem retratar luz e sombra através da supressão de linhas.

Na área de luz, os tijolos não aparecem.

Quanto maior a distância, mais simplificadas serão representadas as estruturas de construção.

À distância, um telhado pode ser representado por linhas onduladas.

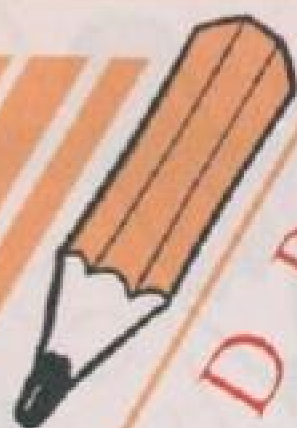




Já no caso de um close, a mesma técnica de parede, de tijolos aparentes, pode ser utilizada.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Retratando Vidro



VIDRO

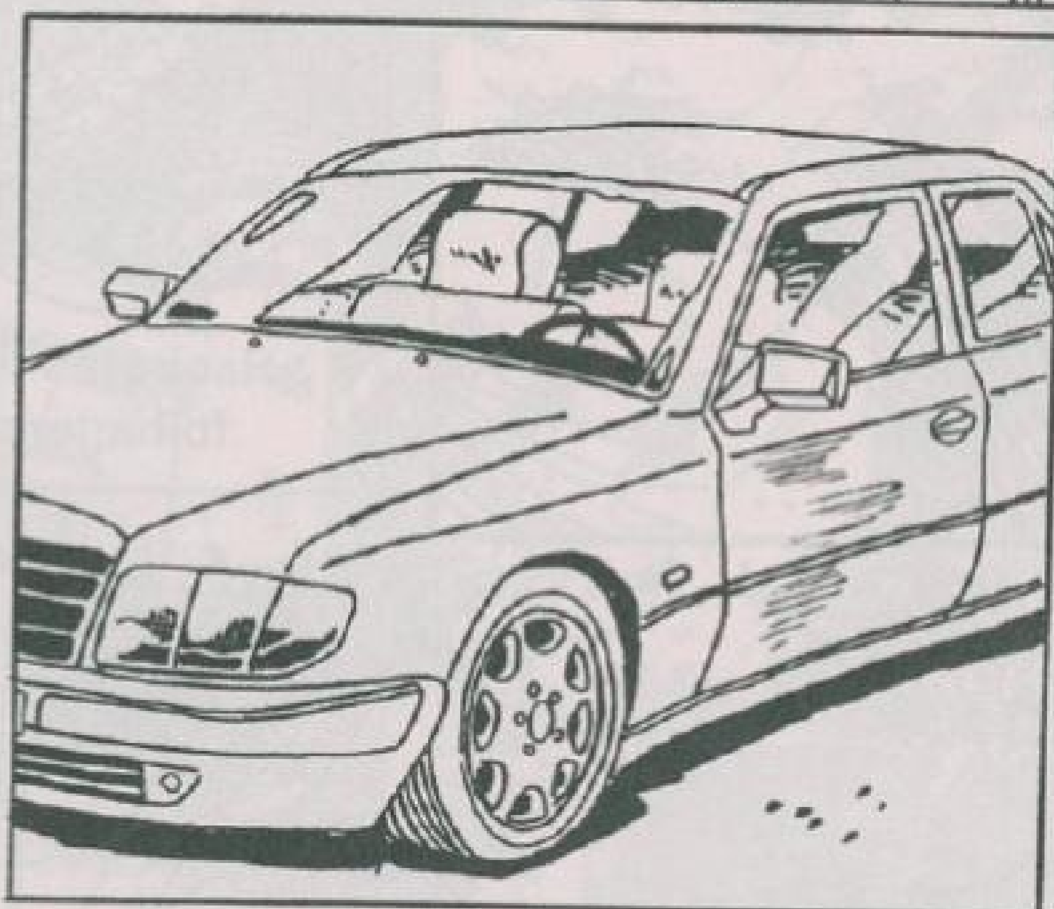
Dependendo da luminosidade e do ângulo de incidência da luz, o vidro tanto pode ser retratado como uma superfície reflexiva quanto como uma transparente.

Dia



Noite





A sombra que cai sobre um vidro reflexivo torna-a transparente.



Ao se partir, o vidro se estilhaça em formas irregulares e pontiagudas.





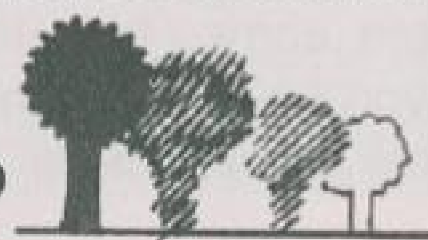
Licenciado para - Claudia [illegible] Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Bosques e Florestas



No desenho de bosques e florestas, a parte fácil de retratar é a que está na frente, e a parte difícil é como resolver o fundo.

Idéia de distância.



Desenhar todas as árvores em detalhes seria trabalhoso e tornaria o desenho de difícil compreensão.



Hachuras das folhagens



O melhor para os planos mais distantes é usar hachuras e silhuetas, buscando fugir ao realismo fotográfico.

Sentido das linhas



Distância das linhas



Hachura resultante



MONSTROS



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Faces assustadoras



FACES

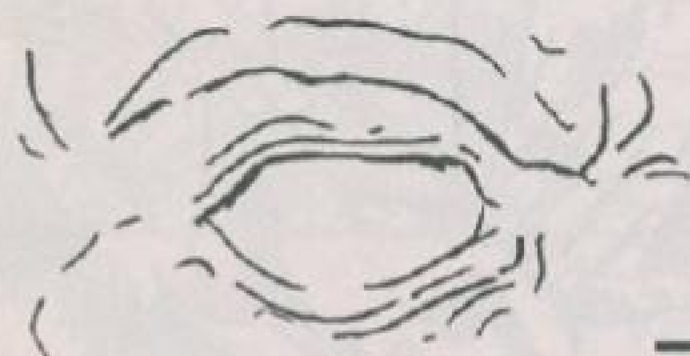
A partir do desenho de uma face comum, é possível trabalhar cuidadosamente vários detalhes, criando um efeito de grande impacto.

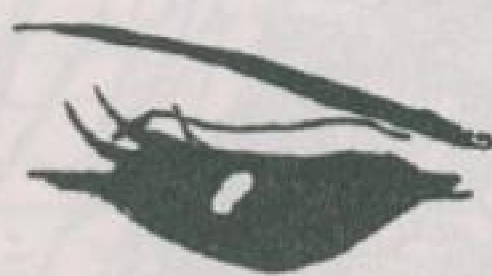
Uma iluminação vinda do alto adiciona sombras ao rosto, criando um ar de mistério.

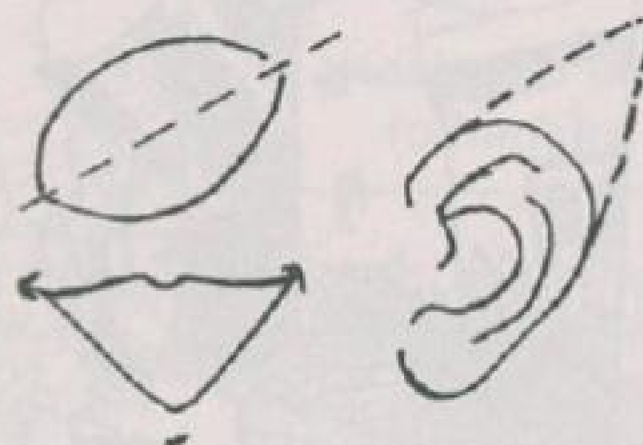




Mas se a iluminação vier de baixo, o efeito será de um ar assustador.







Eliminar as pupilas e acrescentar rugas ao rosto — principalmente ao redor dos olhos — contribui para um visual de morto-vivo.

Ao retratar os olhos e a boca preenchidos de preto, cria-se a sugestão de que a personagem foi tomada pelo mal.

Por fim, não desenhar as sobrancelhas, elevando-se os cantos dos olhos e boca, ressalta o ar diabólico do personagem.







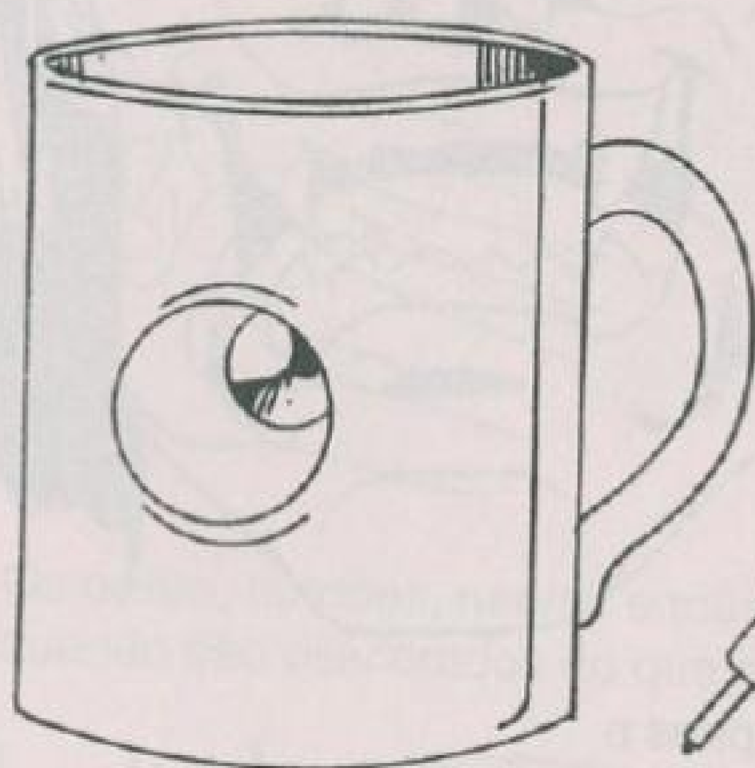
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

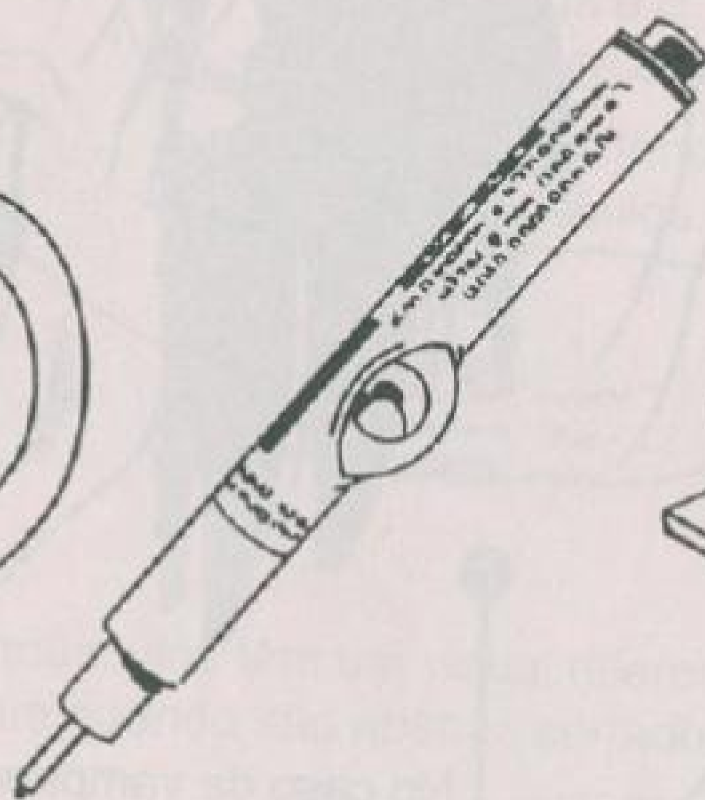
Olhos



Desenhar um olho sobre um objeto retrata a manifestação de uma entidade.

Este "olho do além" não possui sobrancelha ou cílios, mas é importante realçar a sua forma esférica.









Por outro lado, eliminar os olhos e o nariz da face, cria uma deformação perturbadora.



Adicionar uma sombra que indique os volumes da face, aumenta o volume.



A redução no tamanho do queixo realça a sensação de deformidade.



Mas a deformação mais comum, consiste em alterar o posicionamento dos componentes da face.

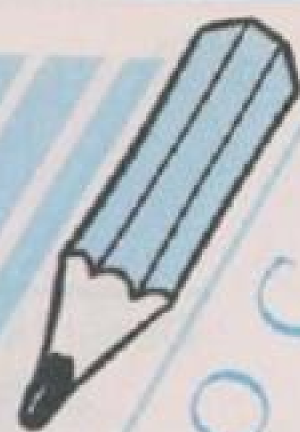


Quanto maior for a alteração, maior a deformação e o efeito de horror.



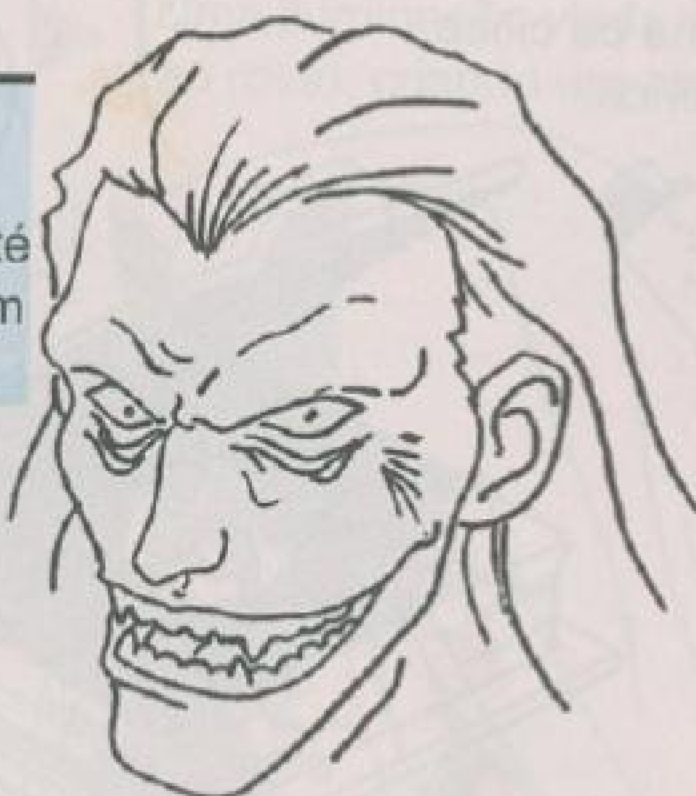
Licenciado para - Claudia [illegible] da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Boca



BOCA

No campo da deformação, alongar a boca até as orelhas cria um visual estranho.





Também neste caso, quanto maior for o exagero, mais perturbador será o resultado.



No caso de vampiros e monstros, em que os dentes têm papel de destaque, eles não precisam ser desenhados individualmente.

Um caso extremo de deformação é aquele em que a boca é retratada como se fosse um buraco escuro, trazendo, embutido, um sentimento de repulsa e horror.



Outro ponto importante, ligando a boca ao terror, é o modo como ela retrata as expressões e reações.

Assustado



Para acentuar o efeito de tensão, eleve o centro do lábio inferior.

Pânico



Gritando



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

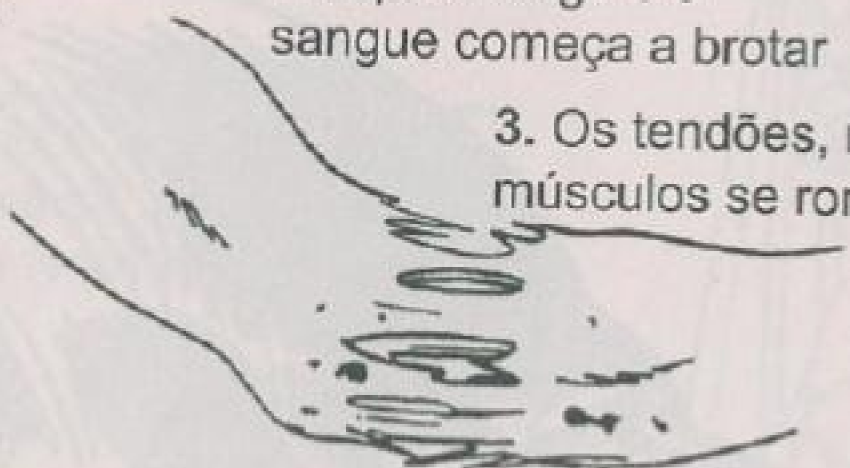
Mutilações

MUTILAÇÕES

A brutalidade não é produto da imaginação. Ela acontece constantemente, desde o início dos tempos.

Retratar isso, passo a passo, é um dos principais pontos do chamado terror 'gore".







Os ossos, tendões, nervos e músculos têm um visual diferente quando são dilacerados do que quando são apenas cortados.



Dilaceração



Corte cirúrgico

O sangue explode com força quando de uma laceração.





O efeito de terror aumenta quando a área da mutilação é retratada com formas irregulares e cheia de resíduos.



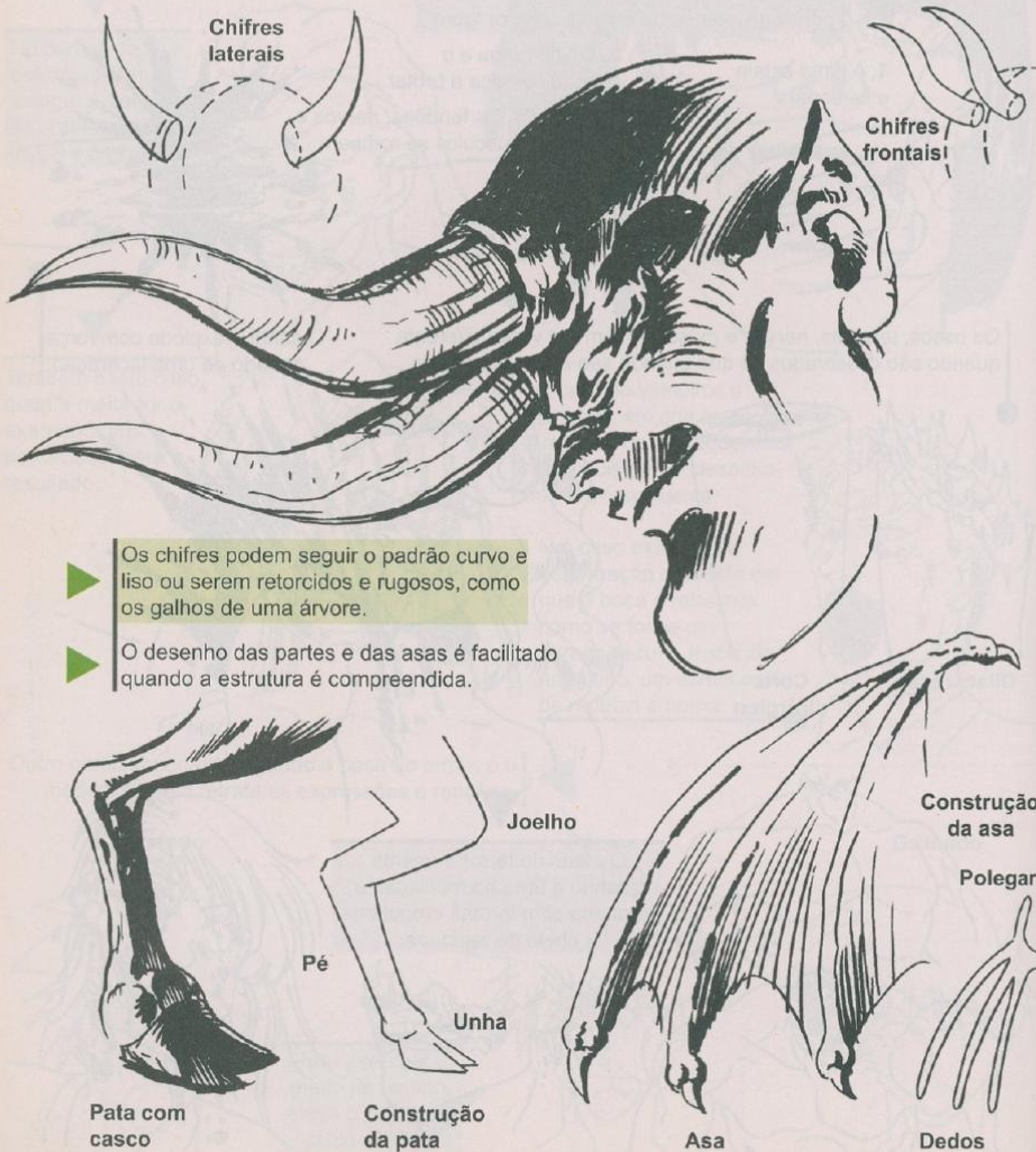


Licenciado para - Claudia [illegible] Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Demônios



A figura do demônio traz, associada a ela, partes de animais, tais como os cornos (chifres), pés de cabra e asas de morcego, mas é preciso estudar as múltiplas versões destes elementos.



- Os chifres podem seguir o padrão curvo e liso ou serem retorcidos e rugosos, como os galhos de uma árvore.
- O desenho das partes e das asas é facilitado quando a estrutura é compreendida.

Licenciado para - Claudia ...

Monstro Feminino



Apesar de possuir todos os elementos comuns a outros monstros, a suavidade e delicadeza no traçado devem ser garantidas.





Não importa o quanto os detalhes sejam alterados, as formas femininas responsáveis pela sensualidade da personagem devem ser mantidas.





A cauda é um prolongamento da coluna vertebral.

Estudo comparativo do pé com a pata.

Licenciado para - Claudia Paiva [illegible] - Protegido por Eduzz.com

Monstros Infantis



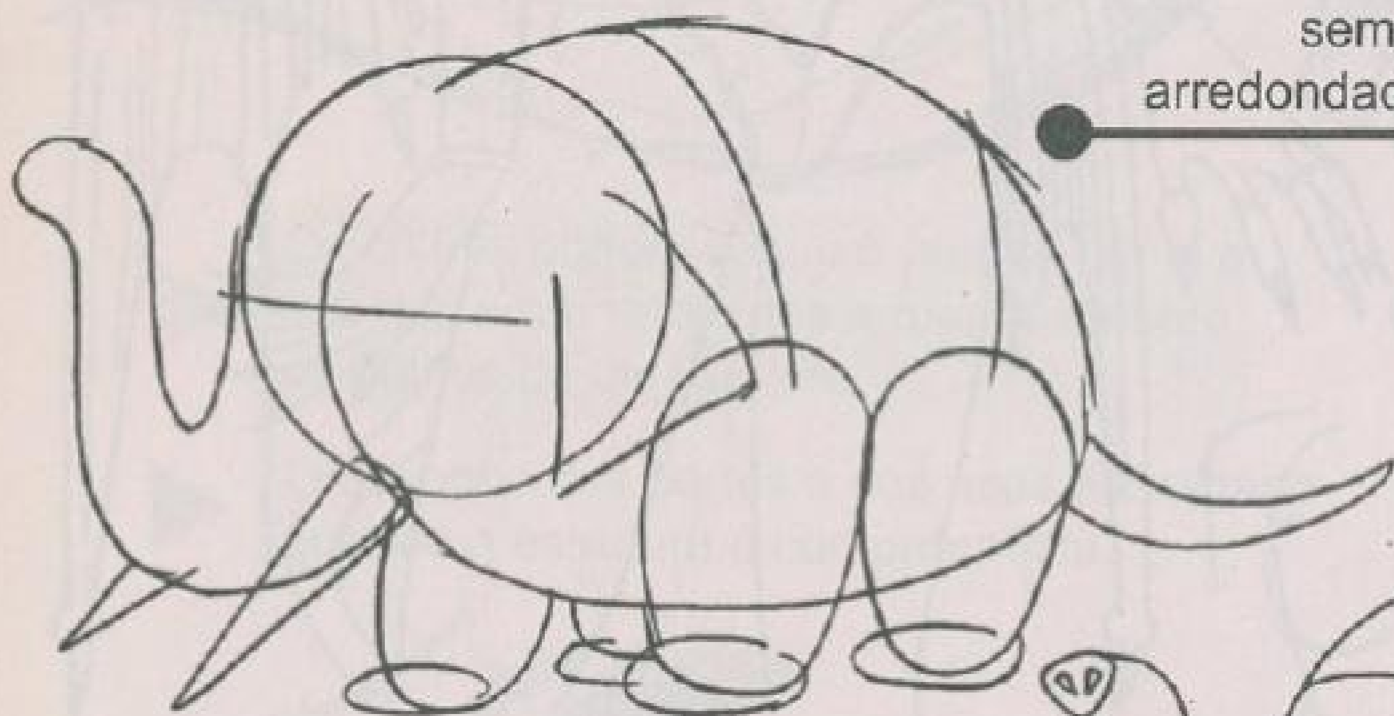
MONSTROS

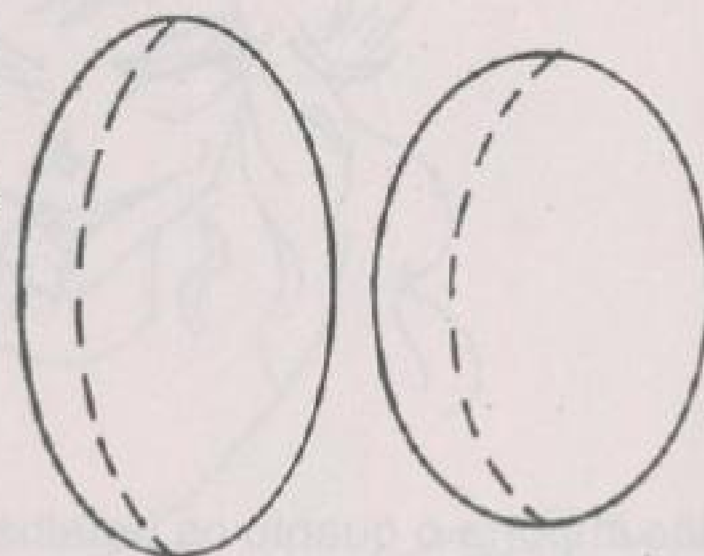
Os monstros infantis possuem estruturas mais simples, como as vistas aqui.

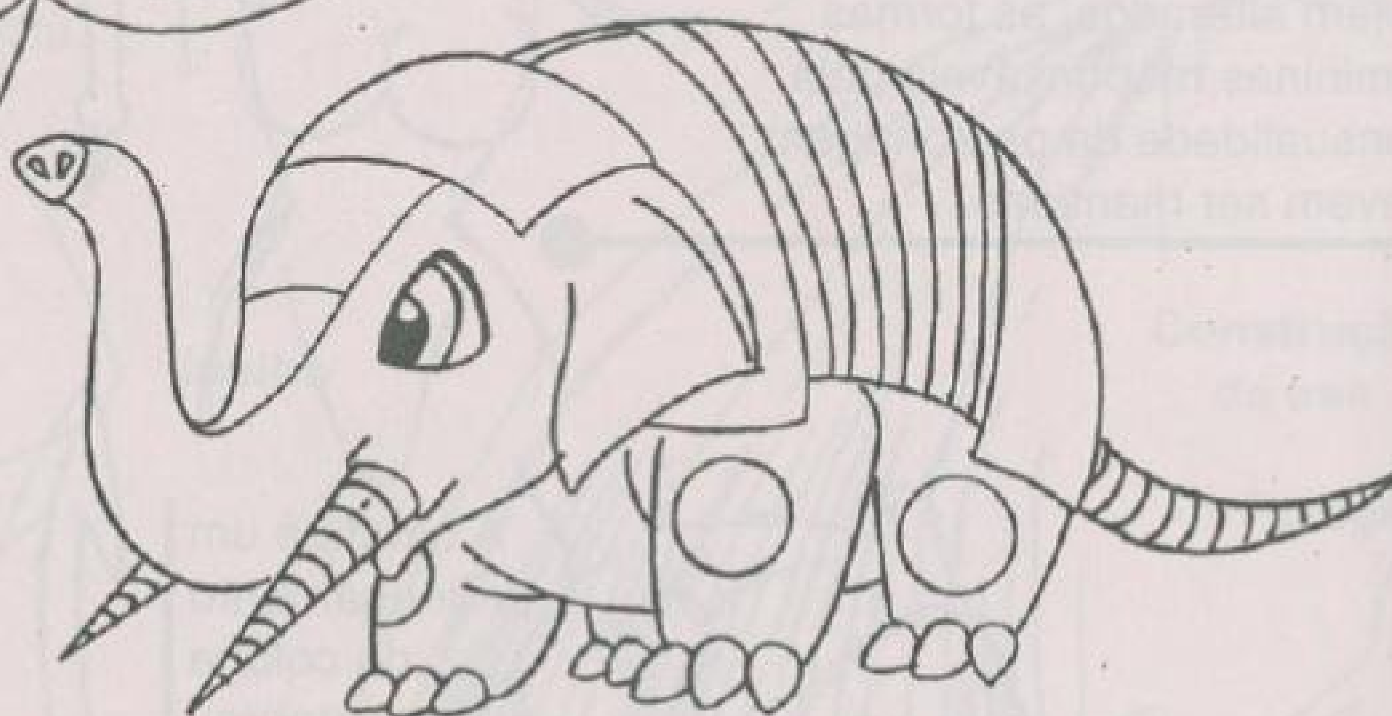




A construção parte sempre de formas arredondadas ou curvas.







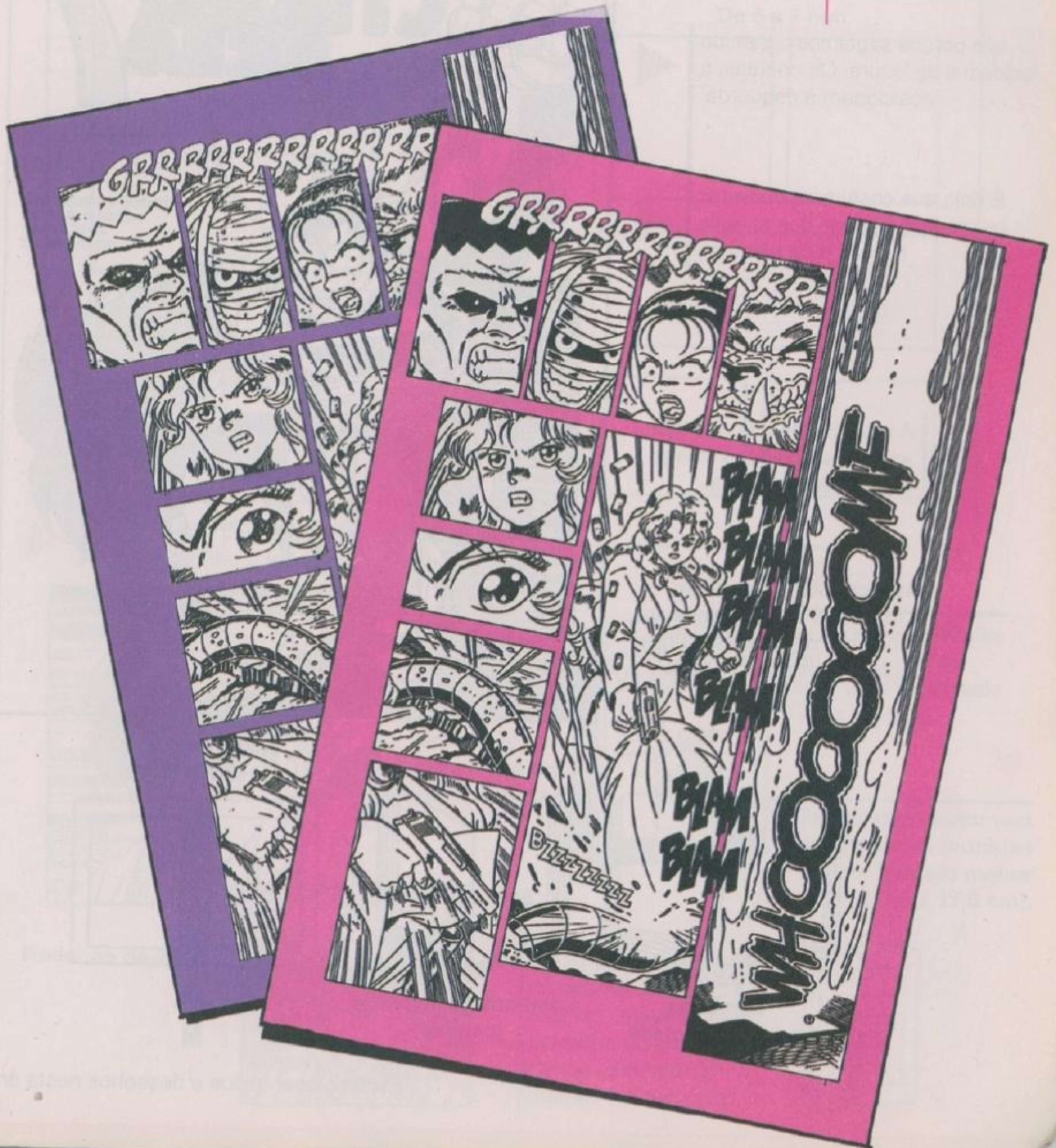


Para realçar o caráter infantil do personagem, se arredonda os olhos e aumenta a área que eles ocupam na face.



Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

DESENHANDO UMA PÁGINA



Licenciado para - Claudia Paiva [illegible] - Protegido por Eduzz.com

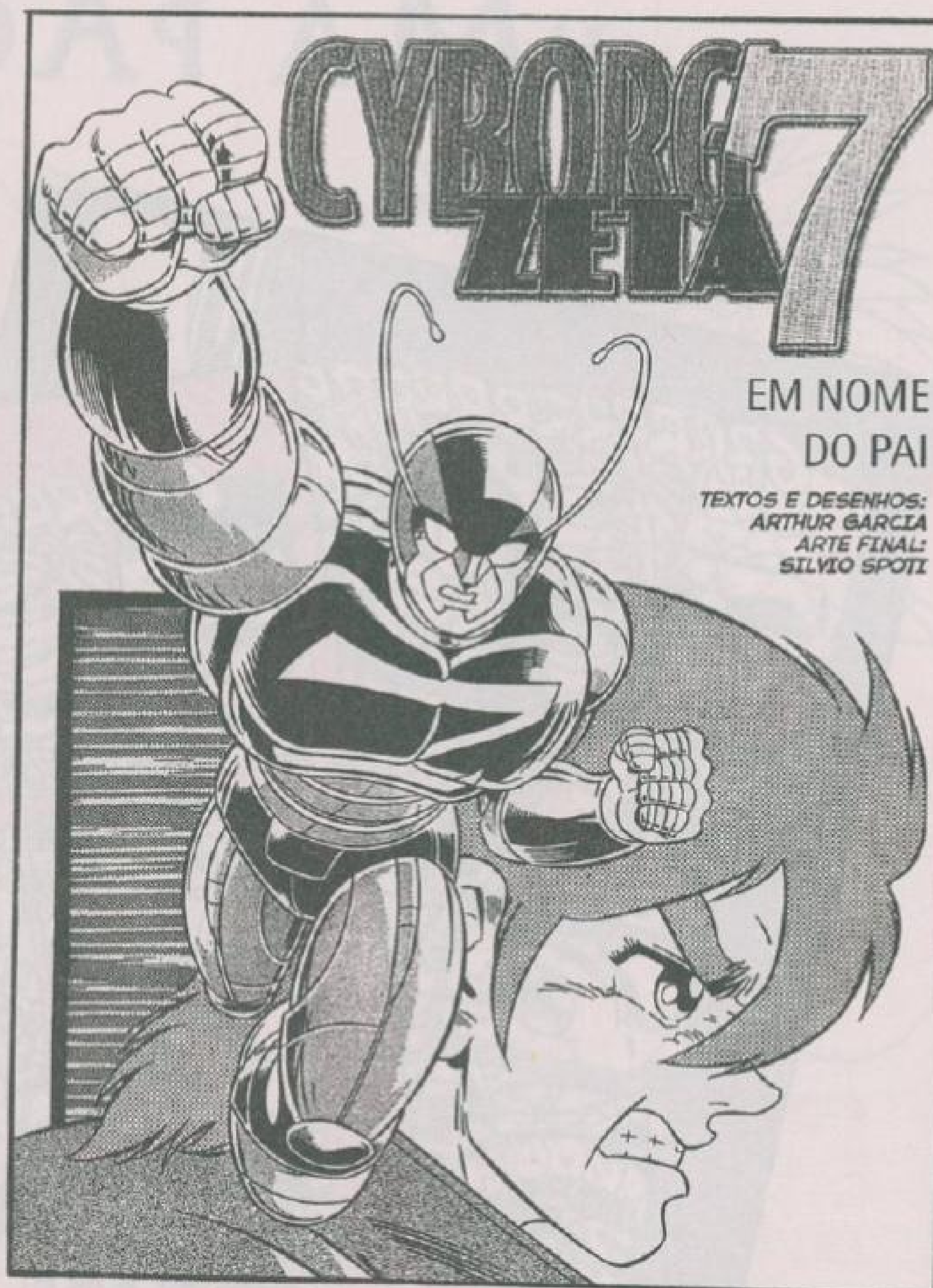
Estrutura física do Mangá



A primeira página de um mangá se posiciona à direita.

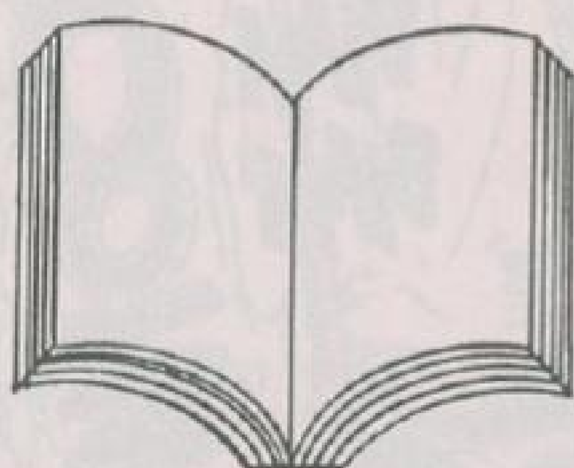
Isto porque seguimos o sentido ocidental de leitura. Os orientais a posicionam à esquerda.

É nela que costumam aparecer os créditos (nomes dos autores e da história).

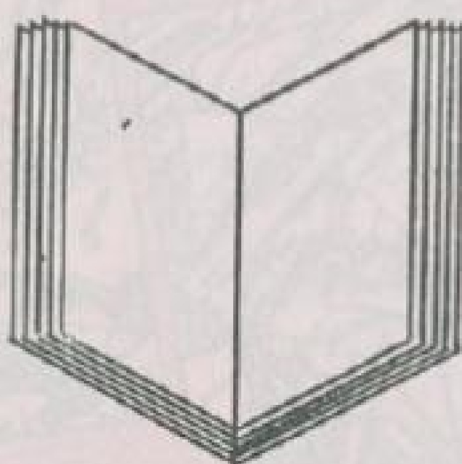


A maioria dos mangás tem as páginas coladas devido à lombada quadrada.

Isto dificulta a leitura na área onde duas páginas se encontram, portanto, nunca coloque texto neste local.

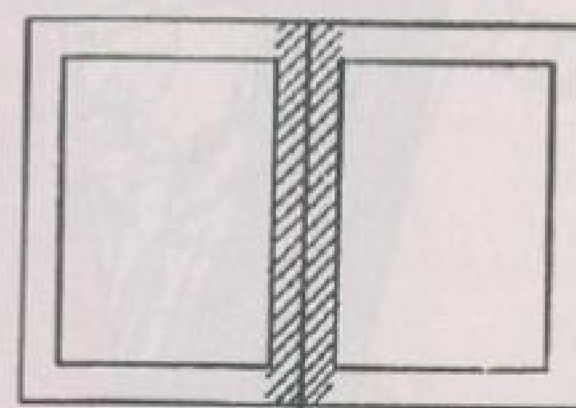


Lombada quadrada colada



Lombada grampeada (canoa)

Área hachurada (de difícil leitura)





Evite colocar textos e desenhos nesta área

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

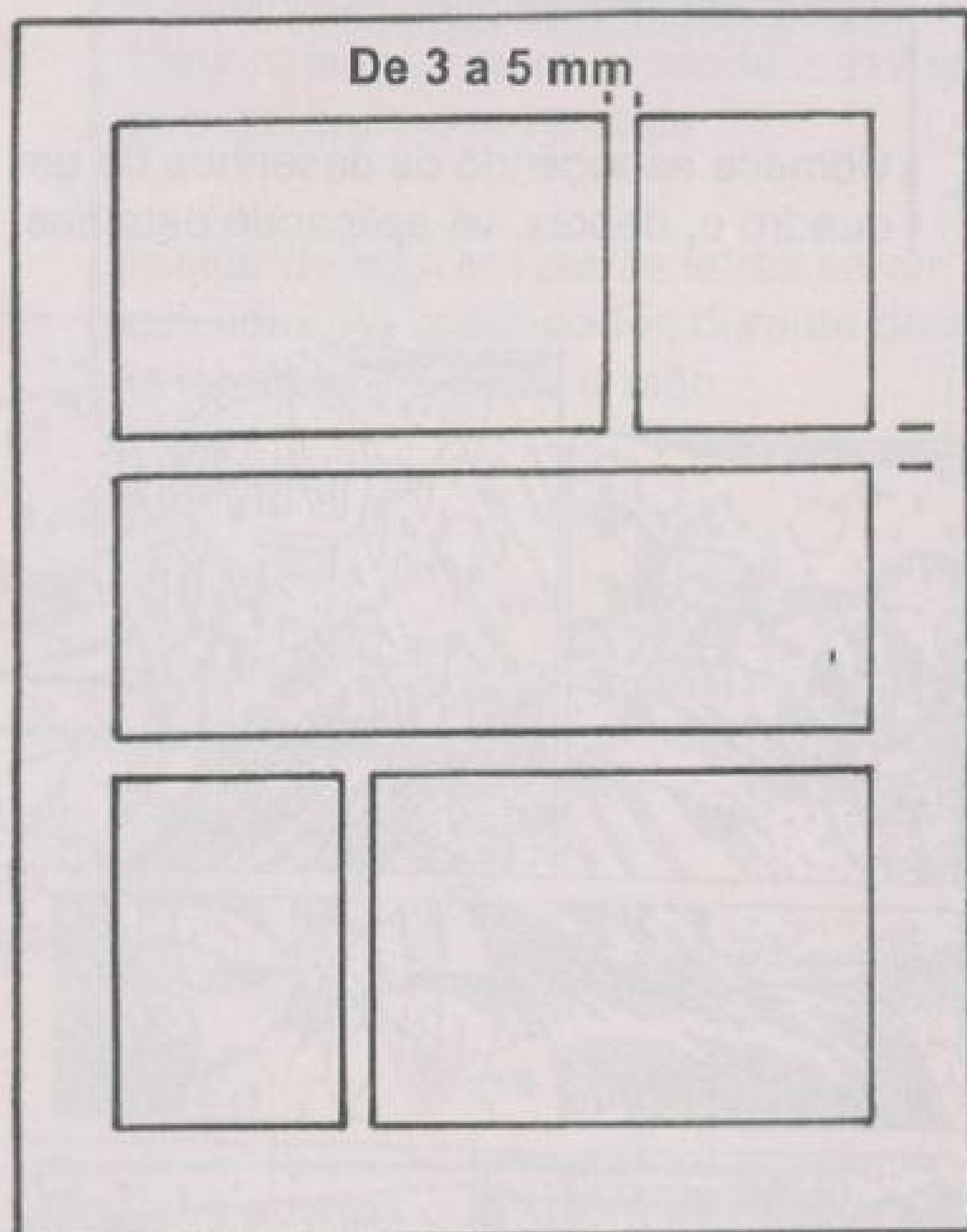
Formato da página



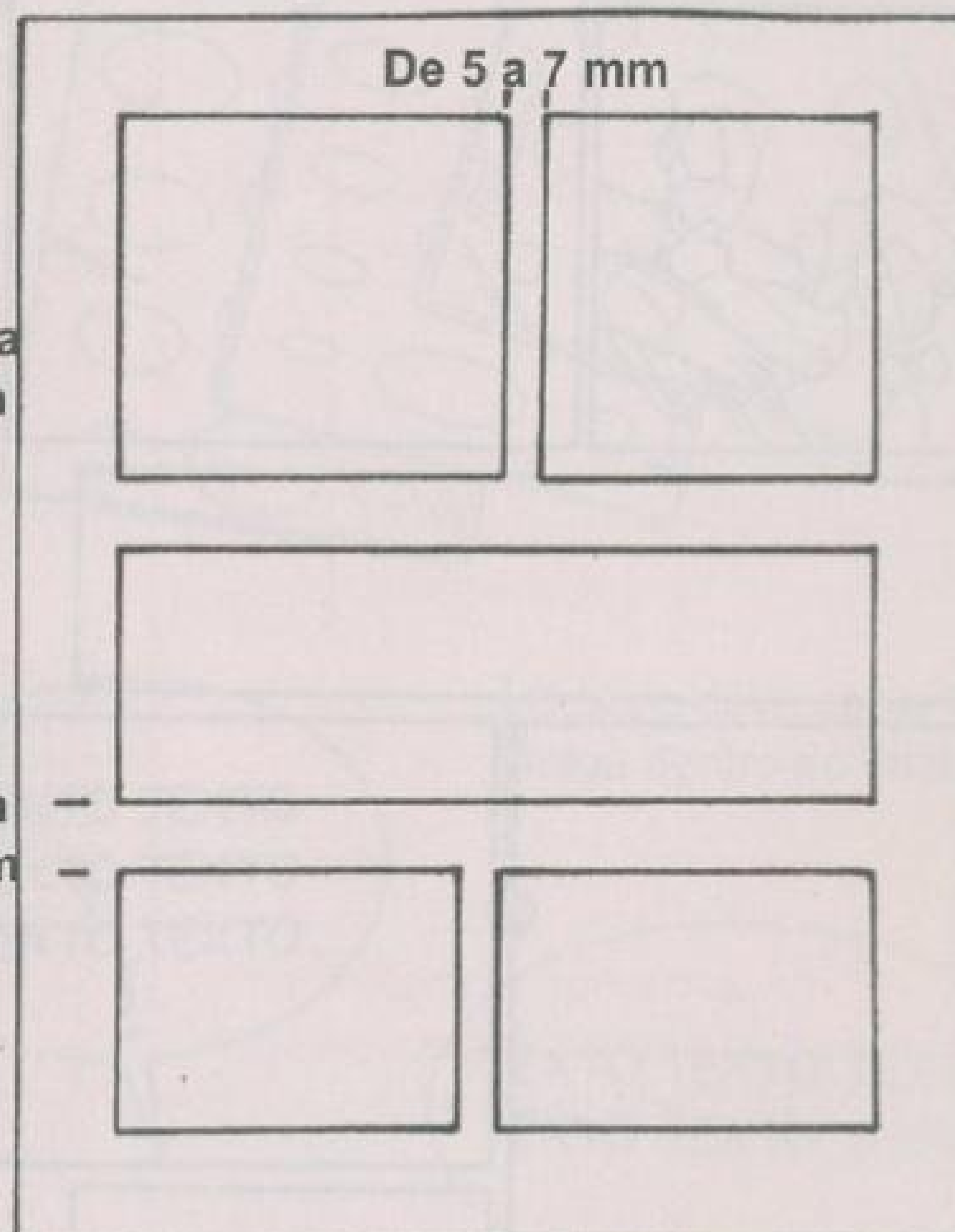
PÁGINA

Não há uma regra que determine os espaços entre os quadros, mas eles costumam seguir estes padrões.

Mangá adulto/adolescente



Mangá infantil e de meninos



A disposição dos quadros é decidido de forma a facilitar a leitura da história.



Uma história é sempre desenhada 25% maior que o tamanho que ela será publicada.



No Japão, as histórias são originalmente publicadas no formato 18,2 x 25,8 cm.

Depois cada autor tem suas histórias reunidas em um formato menor (11,2 x 17,6 cm).

Redução de 25%

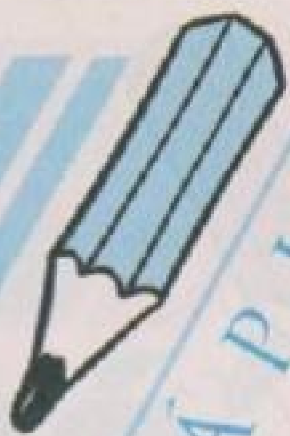


No Brasil, o tamanho varia de acordo com a editora. Mas ao desenhar num tamanho maior, a arte ganha refinamento quando for reduzida.



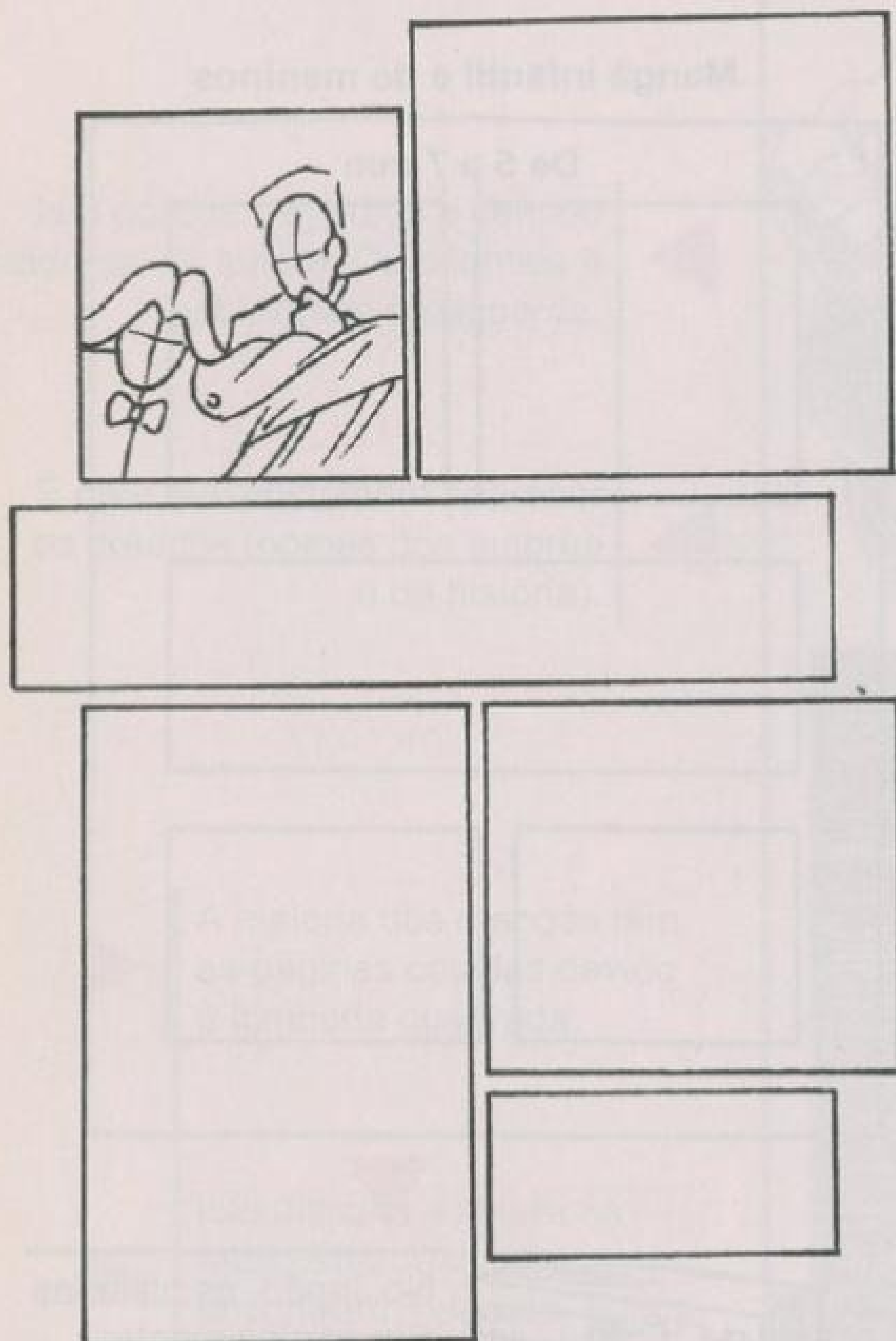
Licenciado para -

Passo-a-passo Lápis



LÁPIS

- Alguns desenhistas arte-finalizam os requadros e os balões antes de começar seus desenhos, mas isto é desaconselhável aos principiantes.
- Para desenhar uma página é necessário disciplina.
- Comece esboçando os desenhos de um quadro e, depois, vá aplicando detalhes.



Fase de esboço.









- Evite desenhar só os quadros que gosta, primeiro.
- Você pode também esboçar a página toda, e depois, definir cada quadro. Assim, é possível analisar o esboço e ver se lhe agrada, realizando as correções necessárias.

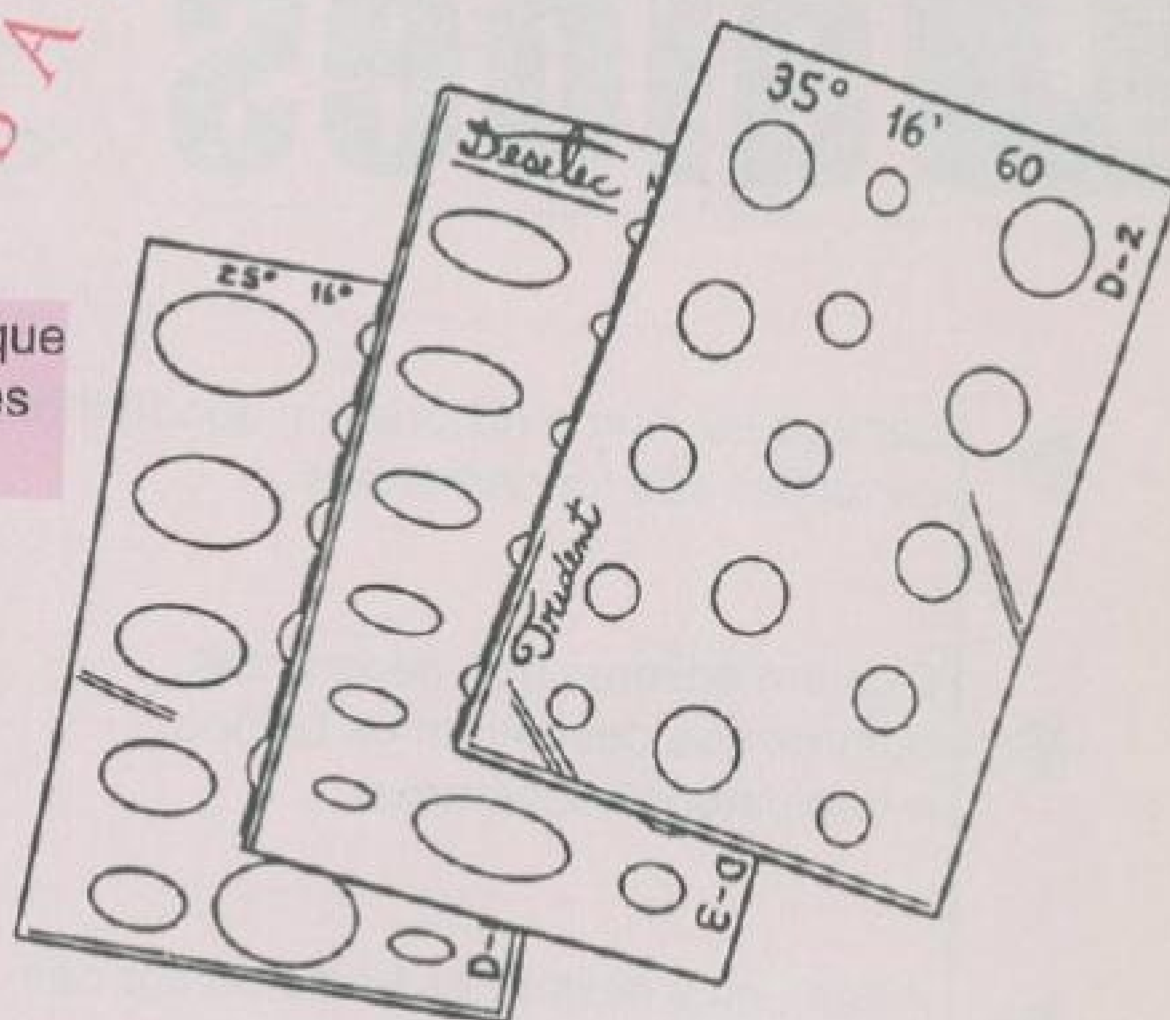
Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com

Letreiramento e Balões



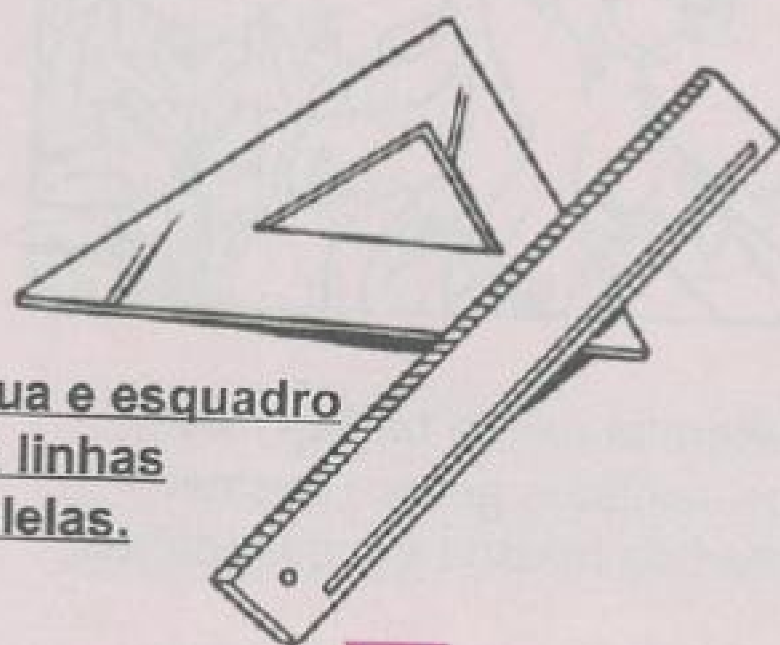
BALÕES

Existem gabaritos à venda, com vários formatos diferentes de balões.

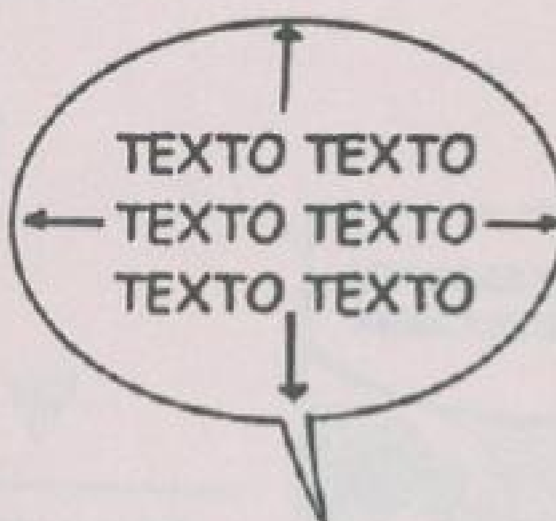


Acreditamos que o bom artista seja aquele que domina, ou ao menos entenda todas as fases da produção de um mangá.

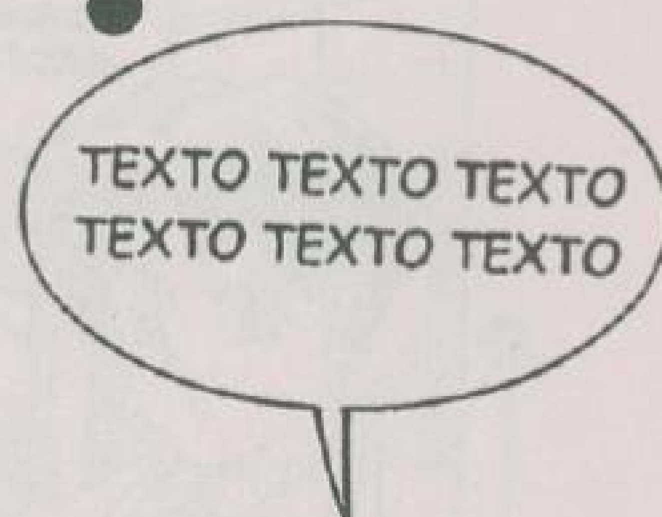
Apesar de hoje em dia as letras serem aplicadas via computador, durante décadas as letras foram feitas a mão.



Régua e esquadro para linhas paralelas.



O texto deve caber com folga dentro do balão.



Ainda há autores que fazem as letras à mão livre para manter seu estilo.



Usando régua e esquadro, trace a **lápis**, as linhas paralelas. Depois, finalize usando caneta técnica.

Cada tipo de balão, esboça uma reação.

Emoção extrema





Balão de reação



Pensamento



Grito

Balões e seu posicionamento



Um erro recorrente é o do principiante que desenha uma página inteira sem deixar lugar para os balões.



- Lembre-se: numa história em quadrinhos, os balões são fundamentais.
- Existem editoras que pedem aos autores que desenhem os balões e onomatopéias, primeiro.
- Assim, eles digitam as letras dentro dos balões na fase de escaneamento.

- Caligrafia ruim e balões mal posicionados podem destruir uma boa história em quadrinhos.



Em cenas pequenas, ele fica de lado e dá espaço para os personagens.

Somente em cenas mais amplas o balão pode aparecer por inteiro.



Esboce os balões e **"depois"** desenhe.

- Um bom roteirista e desenhista tem a obrigação de deixar espaço para o texto.
- Portanto, saber como funciona o letreiramento é fundamental.

Licenciado para - Claudia Paiva da Silva - 92751792634 - Protegido por Eduzz.com